Vol.65 人気爆発！特大プレゼント連動付録メモリーカードシールSP

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年1月30日発行（隔週金曜日発行）第4巻第3号通巻61号

定価490YEN

電撃特報
フェイバリット・ディア
ガンダム ザ・バトルマスター2
ピノッチアのみる夢
スレイヤーズろいやる

特別付録
●攻略StationSP＆特大プレゼント連動
メモリーカードシールSP
●田中久仁彦氏描き下ろし
ゼノギアス 両面 ポスター
ゼノギアス
バイオハザード2
双界儀
悠久幻想曲2nd Album
プリズムコート

徹底攻略

チョコボの不思議なダンジョン
●知ってて安心！戦闘上級テクニック＆アイテム完全リスト

テイルズ オブ デスティニー
●攻略時間で変わる！海賊船での入手アイテム完全リスト ほか

グランツーリスモ
●必ず取れる！国際A級ライセンス取得パーフェクトガイド

機動戦士Zガンダム／桃太郎電鉄7／ロックマンDASH etc.

PlayStation
星で発見!!
たまごっち
ゴーーッ
プレイステーションですか
ボエー
めでてぇなあー
ジュテーム
ラブユー
あそんでぴょーん
ぬいちゃだめ!
自転車に乗って、
たまごっち星を探検しよう!
なかよしチャンス!
うまくなかよしに
なれるかな?
写真を撮ったり、データを
つけたり、たまごっち
の生態を研究してね!

なかよしチャンスで、いろんなたまごっちとお友達になってね！
プレイステーション専用ソフト
星で発見!!
たまごっち
2月19日
発売予定
ですよ～！
Hello
うーむ、どうやら
われわれは、
たまごっち星の
秘境に来て
しまった
ようじゃな…
たまごっちって不思議な生き物だから
さすがのばんぞー博士も、まだまだわ
からないことがいろいろあるみたいです。
みなさんも、たまごっち星で、たまごっ
ちの生態について、いろいろ研究して
みてくださいね。
予価5,800円（税別）

大好評につき、売り切れたお店 再出荷

待望の「職業システム」がついに登場！転職も可能だ！

作成キャラクターは能力値以外にも、職業による特殊能力が設定可能。また、その職業になるための条件も設定できるので、「転職」を表現することもOKだ！

「場面パーツ」で特殊なシーンをラクラク表現！

「神殿」や「船」などの場面を完成した一枚絵のパーツで用意。君はただ設定するだけでOK！しかも背景を入れかえて、朝・昼・夜や遠い城、宇宙空間なども表現できる。

「フィールドマップ」システムが変更になった！

前作までは、フィールドマップでもダンジョンと同様にキャラクターが1コマずつ移動する方式だったけど、今回はフィールドマップ上には町や城などのポイントを示すマーカーを置き、ゲーム中はキャラクターの移動目標地点を指定して、そこまでキャラクターが自動で移動していく方式になったぞ。

今度は「魔法」だけじゃない、「必殺技」もあるぞ！

魔法はマジックポイント(MP)を消費して使う技だとすれば、必殺技はヒットポイント(HP)を消費する技。今回は、賢さ、魔法、必殺技、MP、HPなどの項目自体が変更できるので、例えば「MP」を「気合い」、「魔法」を「超能力」にして、「気合いを消費して超能力を使う」というような設定ができる。魔法や必殺技を使った時のメッセージ表記も変更可能だ。

『音楽ツクール かなで～る2』から音楽データをコンバート！

プレイステーション版『音楽ツクール かなで～る2』で作成した曲データをメモリーカードを介して『RPGツクール3』のBGMとして利用できるぞ。 **'98年2月発売予定・標準価格:5,800円(税抜)**

「メッセージ分岐」「フキダシ」「画面エフェクト」などの豊富なイベントを用意！

RPGツクール3でねらえ！賞金1,000万円!!

第3回 アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト 開催

ASCII ENTERTAINMENT SOFTWARE CONTEST

誰にでもチャンスはあるぞ!! 賞と賞金

グランプリ……………………1,000万円（1名）
準グランプリ…………………500万円（1名）
アスキーツクール作品賞……100万円（1名）
佳作……………………………50万円（若干名）
他にも各賞あり

応募〆切：1998年5月31日（当日消印有効）
問い合わせ電話番号：03-5433-7138
祝祭日を除く月曜日から木曜日の午後2時から午後5時まで。
電話の受付は応募期間内に限ります。
A-CONホームページアドレス：http://www.ascii.co.jp/digifami/

本ソフトは別売の対戦ケーブルを利用すれば、
ゲームセンターさながらの対戦プレイを
楽しむことができます。

対戦ケーブル

DISC 1
1P
DISC 2
2P

PlayStation

じゃあ、定番の「人生」か「億万」にキマリね。

みんなで遊べるボードゲームが最高さ!

とにかく盛り上がれるゲームがいいな。

ボクらのパーティーはゲーム大会だ!!

ATTAKA FRIEND

ゲームでアツくなれば、友達みんながあったかい!!

コントローラひとつで4人まで遊べます!!

一家に一枚

■ DX人生ゲームII ■

DX人生ゲームがさらにパワーアップ!ファンのリクエストに応えて、今度はコドモ時代からゲームスタート!そのほかにも楽しい新機能・新イベントが満載だ!

プレイステーション版 ¥5,800(税別)
セガサターン版 ¥5,800(税別)

■ DX人生ゲーム ■

天使が微笑む、悪魔が嘲笑う。プレイヤーみんなが大爆笑!あの名作がお求め易くなったから、これはオトク!もちろん、内容はナットクの面白さ!

プレイステーション版 ザ・ベスト・フォー・ファミリー ¥2,800(税別)
セガサターン版 サタコレ ¥2,800(税別)

■ DX億万長者ゲーム ■

ルーレットを回して億万長者へまっしぐら!あの白熱のマネーバトルがプレイステーション・ザ・ベスト・フォー・ファミリーで再登場!

プレイステーション版 ザ・ベスト・フォー・ファミリー ¥2,800(税別)

— あそびは文化
タカラ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16

TAKARA

Vol.65 Jan.30,1998

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

NECインターチャネルが贈る天使のストーリー

NECインターチャネルから、ファンタジー世界を舞台にした壮大なSLGが登場！ プレイヤーは天使となって勇者を育成、彼らとコミュニケーションを取りながら世界に平和を取り戻すのだ！ 今回はその世界観と魅力的なキャラクターの1部を紹介するぞ！

FAVORITE DEAR
フェイバリット・ディア

未定 SLG	▶価格未定 ▶NECインターチャネル
	▶MC（ブロック未定）

フェイバリット・ディア

The seed you sow does not come to life unless it has first died.

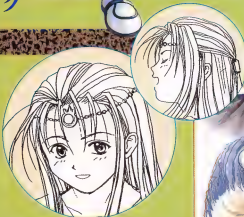
FAVORITE DEAR
フェイバリット・ディア

◎わがままなプリンセス

アーシェ・ブレイダリク

Arshe Breidablik

ゲームシステムは"育成"+"RPG"+"SLG"

この『フェイバリット・ディア』は、さまざまなジャンルがミックスされた、まったく新しいタイプのゲームだ。プレイヤーが勇者に指示を与え、彼らを育てていく感覚は育成ＳＬＧに近く、その勇者たちを駒に見立てて戦わせる面白さは、まさに戦略ＳＬＧ。さらに勇者たちは１人１人が別々に行動しているため、ゲーム中ではいくつものシナリオが同時進行。ＲＰＧ的なイベントの楽しさも十分味わえるのだ。男女合わせて12人の勇者候補の中でプレイヤーがコミュニケートできるのは最大６名まで。彼らをどう行動させるかは、プレイヤーの指示次第なのだ。

DATA

性別：女
年齢：18歳
職業：王女
出身地：グルーチ

世間知らずでわがまま、でも憎めないかわいらしさを持つプリンセス。お城での退屈な生活に耐えられず、侍女たちの目を盗んでは町へ繰り出し遊んでいたが、そのうち自由への憧れが強くなり、ついにお城を飛び出してしまう。現在は家出中のおてんば娘。

世界を守護する天使…それがキミだ!

プレイヤーは天使界に住み、大天使ガブリエルのもとで働く新米の天使。インフォスと呼ばれる地上界の守護がキミの役目だ。だが与えられた使命は世界の命運を左右する、非常に困難なもの。パートナーである妖精とともに、自分に協力してくれる勇者を見つけ出し、世界を平和に導いていかなければならないのだ（ちなみに横のイラストがパートナーの妖精。ＤＰＳが独自に入手したラフスケッチなのだ！）。

地上の平和を守る12人の勇者候補たち

天使であるキミは、地上界で自分の力を直接行使することはできない。人間の問題は人間自身が解決しなければならないのだ。そこでキミは妖精の協力を得て、勇者となるにふさわしい人間を捜し出さなければならない。地上界に存在する勇者候補は全部で12人。今回紹介する４人を含め、身分や性格もさまざまな個性あふれる人物が揃っているぞ。この中から誰を選んで育てるかは、プレイヤー次第。選んだ勇者によって、起こるイベントも変わってくるのだ。ときには勇者の１人と恋愛関係になることも…!?

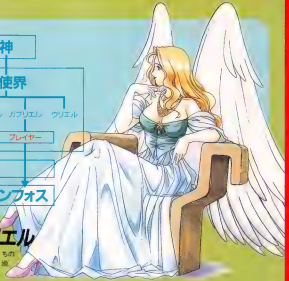
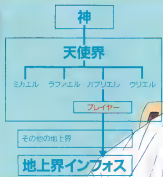
Fiana Ecleya

◎美しき賞金稼ぎ――フィアナ・エクリーヤ

さっすが。…じゃない。

DATA

性別	女
年齢	22歳
職業	賞金稼ぎ
出身地	タンブール

美しい容姿に似合わず口よりも先に手が出るタイプ。剣士としては一流で、女だからという理由で剣の腕を見くびられることを嫌い、なめてかかってくる男に容赦はしない。金に対する執着が非常に強く、賞金稼ぎをしているが、その理由は決して語ろうとしない。

大天使ガブリエル

天使界を指揮する４人の大天使のうちの１人。プレイヤーの行動を通して、地上界インフォスを見守っている。

Ryudrall Allgreen
◎竜に育てられた少年──リュドラル・アルダグレーン

明るく無邪気で正義感にあふれた少年。幼い頃から人間の住む世界とは切り離された「伝説の地」でドラゴンに育てられたため、モンスターと会話ができるという特殊能力を持っている。そのため地元の民からは、竜の使いと崇めたてられている。

DATA

性別：男
年齢：19歳
職業：旅人
出身地：ラルース

Seavass Folkvangr
◎気まぐれなプレイボーイ──シーヴァス・フォルクガング

DATA

性別：男
年齢：23歳
職業：貴族
出身地：ヨースト

気まぐれでわがまま、その上女性には必ず声をかけるのが礼儀だと思っている美貌のプレイボーイ。甘い言葉は吐くものの、本音をなかなか言わない皮肉屋で、その華奢な雰囲気と軟派な性格からは想像できないが、剣の腕前は騎士とも互角に渡り合える腕前である。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

登場キャラのプロフィールから攻略作戦まで一挙紹介!

ガンダム ザ バトルマスター2

新たな戦いへと導かれし12人のパイロットたちのプロフィールに加え、彼らが命を託す12の機体の詳細がついに明かされた。熱き戦士たちは、一体何を求め、何を願い、戦いへと身を投じていくのか……。

ガンダム ザ バトルマスター2		
3/12 対戦ACT	▶¥6,800	▶バンダイ
	▶MC(1ブロック)、AC(DUAL SHOCK)	▶2P対戦可

操作方法は、バッチリ覚えておこう!

基本的に前作のシステムを継承してはいるが、新要素が続々と追加されたため、操作方法が多少異なっているのだ。前作ではボタン1つで出せたサーベルや飛び道具が、今回はすべてコマンド技に。そのかわり弱キックや弱パンチなど細かな攻撃が加わり、より連続攻撃を重視した作りに変更されたのだ。新たな戦いは、連続攻撃をどう決めるかがポイントになるだろう。

◀キーコンフィグも自由に変更可能。操作しやすく設定しよう。

[スラスター]

●空中から敵を攻撃!

前作では無制限だったスラスター移動(ブースターを使っての飛行)が制限付きに変更。だが、それに代わって新たにスラスターモード(一定時間だけ空中停止も可能)が追加されたぞ。これによって、よりエキサイティングな空中戦が楽しめるようになったのだ。

▲スラスターモード発動!空中移動も自由自在だ。

▲敵の飛び道具を受けてものけぞらない。奇襲に最適。

[ダッシュ]

●素早く前進して接近戦へ

進行方向に素早く2回✚キーを入れるとダッシュ移動になる。今回はダッシュ中に特定のボタンを押すことで、特殊な攻撃になる機体もアリ! すべての機体で試してみよう。

▲ハイゴッグのダッシュ攻撃は体当たりになる。

▶後方に素早く2回✚キーを入力するとバックステップだ。

前作との違いは……?

防御

飛び道具が防御できるようになった代わりに、サーベルが完全に防御不可に変更された。通常攻撃の合間にサーベルを織り交ぜて攻撃するのが必勝法になりそうだ。

▶サーベル攻撃は絶対に防御できない。

武器エネルギー

撃ち放題だったライフルやバズーカなどの飛び道具がエネルギー制に変更。これによって戦略性がアップしたぞ。使い時を考えて戦おう。

▼エネルギーを消費しない飛び道具もある。

「焔による審判」が地球を直撃！ それぞれの野望を胸に 12+2人の戦士たちが動き始める……！

A.W.376年……。燃えさかる無数の隕石が地球へと落下する。これによって文明は失われ、街は荒野へと変貌した。のちに人はこれを「焔による審判」と呼ぶのだった。それから数年後……。混沌の時代は過ぎ去ったものの、ある者は政府軍として、また、あるものはレジスタンスとしてモビルスーツを駆り、戦いを繰り返していた。そんな世界で、運命の糸に操られるかのように2人は出会う……。

▲12人の戦士たちは、何を求めて2人を狙うのか？ その謎を解くカギは「焔による審判」に!?

戦いの果てに2人が見るものとは……？

運び屋を生業としているグロリアは、仕事の途中に墜落した宇宙船を発見。その中には1人の少年と、彼を保護してほしいという謎のメッセージがあった。グロリアはこの依頼を受け、少年を連れて旅を始めるが……。

ピクシー
すべてが謎に包まれている少年。なぜかモビルスーツ乗りたちに狙われている

グロリア・チェンバレー
運び屋をしている少女。ピクシーと出会ったことから戦いに巻き込まれる

ノイズ・マッディー
ＭＳ:ジオング

年齢	35歳
性別	男
職業	ＭＳハンター

屈折した精神を持つ狂気のパイロット。報酬よりも、相手を殺すという楽しみを得るために戦っているＭＳハンターだ。

スミス・キングスレイ
ＭＳ:サザビー

年齢	31歳
性別	男
職業	ＭＳハンター

音楽を愛する陽気な黒人青年。貧民街に生まれた彼は、人一倍お金への執着心が強い。ＭＳを狙うのは、もちろん報酬のため。

リタ・スー
ＭＳ:キュベレイ

年齢	33歳
性別	女
職業	レジスタンス

反政府組織のリーダーを務める女戦士。目的のためなら手段を選ばないという冷酷な面を持つ。過去を語ろうとはしないらしい……。

シナプス
ＭＳ:クイン・マンサ

年齢	―
性別	―
職業	政府軍サイボーグ

人間の脳を回路の一部に使用している政府軍のサイボーグ兵士。誰かの命令によって、ピクシーを捜索しているようだ。

ロイド・ニコリス
ＭＳ:ザクⅡ

年齢	60歳
性別	男
職業	退役軍人

「焔による審判」の前に軍を退役した老軍人。かつての情報網からピクシーの存在を知り、再び戦いの中へ。一体彼は何を見たのか……。

マーキュリー・プロムナード
ＭＳ:Ｚガンダム

年齢	26歳
性別	男
職業	政府軍兵士

地球上にわずかに残る軍隊の兵士。反乱の鎮圧や警察活動など、治安維持的な活動をしているが、その生き方に疑問を持っている。

ハニー・B
ＭＳ:ＺＺガンダム

年齢	14歳
性別	女
職業	ＭＳハンター

「焔による審判」で孤児になった少女。ＭＳハントや盗賊まがいのことをして、自分よりも幼い子供たちを養っている。

レイチェル・エイファス
ＭＳ:ジ・オ

年齢	24歳
性別	女
職業	ＭＳハンター

大手ＭＳブローカーの一人娘で、なに不自由なく暮らすお嬢様。とある事件でフィアンセが殺されたため、復讐を誓い戦っている。

ケイジ・ダテ
ＭＳ:ハンマ・ハンマ

年齢	27歳
性別	男
職業	ＭＳハンター

自分よりも強い敵を求め、賞金稼ぎをしている熱血青年。正義感が強く、自己陶酔しやすい性格。キャロルに惚れているらしい。

ラルゴ・フォード
ＭＳ:ＧＰ―02Ａ

年齢	42歳
性別	男
職業	農夫

農場を経営する実業家。規模を拡大するための資金調達が目的でＭＳハントを始めた。夢は世界一の農場を息子に継がせること。

キャロル・ヨンファン
ＭＳ:ハイゴッグ

年齢	24歳
性別	女
職業	ＭＳハンター

狙った獲物は確実にハントしてきた凄腕の女賞金稼ぎ。高額の賞金が懸けられたピクシーを狙い、戦いを挑んでくる。

パトリシア・エステファン
ＭＳ:[illegible]カイ

年齢	40歳
性別	男
職業	政府軍兵士

「焔による審判」で壊滅的な打撃を受けた軍隊を立て直すべく、同志を探す政府軍の兵士。好きなものは、うまい酒、葉巻、美しい女。

12の機体を完全大紹介！

[illegible]ガンダム、キュベレイ、ハンマ・ハンマ、ハイゴッグ、[illegible]、サザビー、[illegible]必殺技[illegible]機体をまとめて紹介！ それぞれの[illegible]機体特性[illegible]チェックしていこう。これを参考に[illegible]選んでくれ[illegible]

Ζガンダム

機体サイズが手頃で扱いやすさはピカイチ。そのほか移動スピードや装備なども標準以上で、好バランスの機体といえるだろう。超必殺技は、なんとウェーブライダーに変形！ 翼で敵を切り裂きつつ、上空へと舞い上がる。見た目もビックリだが、与えるダメージも絶大。トドメはコレで決めろ！

◀いろいろな攻撃を組み合わせながら戦えば、上位も狙える機体だ。

▼変形はとっても滑らか！ 技を決められた側も、その華麗さに呆然となるハズ。頻繁に狙っていこう。

超必殺技はウェーブライダーに変形！

キュベレイ

ファンネルやビーム兵器のほか、トリッキーなキック技を数多く持つ。さらに通常攻撃のリーチも長めと、バランス的には申し分なしの機体になっている。超必殺技のファンネル攻撃を攻撃に絡め、美しく勝とう！

複数のファンネルで連続攻撃！

▲◀空中2段蹴りなどキック技がとっても多彩。超必殺技と織り交ぜながら決めていこう

ハンマ・ハンマ

ジオングに匹敵するほどのリーチの長さを持つ、機体。手を上下に伸ばしたり、足を高く振り上げてのカカト落としも可能だったりと、敵の意表を突くような変則的な攻撃を得意としているぞ。超必殺技も、直接ダメージを与えるのではなく敵をシビレさせるというもの！ シビレさせた敵に連続攻撃をお見舞いだ。

▼しゃがみパンチは、対空技として最適なのだ。

防御不能の光弾を発射！

▲▶超必殺技の光弾は、なんと防御不可！ 攻撃力も多少あるので、かなり使えるのだ。

ΖΖガンダム

強力なビームを上手に活用だ！

いくつもの強力兵器で武装している、攻撃面に優れた機体。特にダブルビームライフルは破壊力バツグン！ エネルギー消費量が多いのが難点だが、確実にヒットさせていけば、終始優勢に戦うことができるだろう。

◀牽制ではなく、敵のスキを狙って確実に！

クイン・マンサ

巨体とパワーを使いこなせ！

◀ただのパンチでも、その破壊力は絶大なのだ。

機体サイズが大きいだけに、やはり敏捷性には欠ける。しかし、それを補って余りあるほどの強大なパワーが備わっているぞ。また巨体ゆえ、空中からの攻撃にも対処しやすい。使いこなせればかなり戦えるはずだ。

ハイゴック

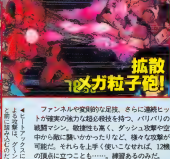
中型サイズだが姿勢が非常に低い。敵の攻撃が空振りになったりなどトクをする部分が多いぞ。それにリーチが長く、敏捷性もバツグン。とても扱いやすい機体だ。

▲▶キックのリーチが長く、一回の操作で多段ヒットする。また超必殺技も強力だ。画面端で決めるのがポイント。

サザビー

▶超必殺技のメガ粒子砲。この破壊力は、まさに原作通りといった感じ。バッチリ決めよう。

▼浴びせ蹴りは、中距離から繰り出すのが効果的。

◀ヒートアックスによる攻撃は、グ～ンと前に踏み込むのだ。

ファンネルや変則的な足技、さらに連続ヒットが確実の強力な超必殺技を持つ、バリバリの戦闘マシン。敏捷性も高く、ダッシュ攻撃や空中から敵に襲いかかったりなど、様々な攻撃が可能だ。それらを上手く使いこなせれば、12機の頂点に立つことも……。練習あるのみだ。

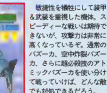
ザクII

機動力を生かせ!

スピーディーな動きを得意としている標準サイズの機体。攻撃力は低いものの、それぞれのアクションのスキが小さく、連続攻撃がバッチリ狙えるぞ。スラスターモードを活用すれば、さらに戦闘力アップ! 空中からも攻撃だ。

▶ダッシュ攻撃はショルダータックル。奇襲に使おう。

GP-02 A

敏捷性を犠牲にして装甲&武装を重視した機体。スピーディーな戦いは期待できないが、攻撃力は非常に高くなっているぞ。通常のバズーカ、空中炸裂バズーカ、さらに超必殺技のアトミックバズーカを使い分けて戦っていけば、どんな敵でも対処できるだろう。

▲▶大型のシールドを使った攻撃はリーチが長く使いやすいぞ。超必殺技のアトミックバズーカの攻撃判定は巨大。この閃光に触れると中心まで引き込まれ、連続ヒットになるのだ。

アッガイ

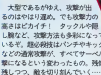
連続攻撃で押しまくれ!

12機の中では最高の機動性、敏捷性を持つ機体。格闘戦を得意としており、連続攻撃のバリエーションがとっても豊富。敵を画面端に追い詰め、手数で敵をねじ伏せろ!

▶3連続ヒット以上は当たり前!

ジ・オ

▲隠し腕による攻撃は連続ヒット! 空中でも出せるぞ。

▶超必殺技のサーベルは、もちろん防御不可。画面端で狙え!

大型であるがゆえ、攻撃が出るのはやはり遅め。でも攻撃力の高さはピカイチ! タックルや隠し腕など、攻撃方法も多彩になっているぞ。超必殺技はパンチやキックなどの通常攻撃が、すべてサーベル攻撃になるという変わったもの。残像を残しつつ、敵を切り刻んでいく……。

ジオング

ハンパじゃないリーチの長さと、バッグンの空中制御能力を持つ。その変則的な通常攻撃はまさに予想不可! 使いこなせるまでに時間はかかるが、練習して損はないだろう。制空権を奪って、空中から狙い撃ちだ。

制空権を奪取しよう!

◀▲空中から下方向へパンチ! リーチが長く威力もバツグン。また超必殺技のオールレンジ攻撃は、敵との距離が離れていても確実にヒットするぞ。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

それはイヴの夜の奇跡

タカラの最新作『ピノッチアのみる夢』は、生きている人形「ピノッチア」と、1年間一緒に暮らしていく、心温まる育成SLG。あなたは純粋無垢なピノッチアを、どのように育てることができるかな？

幻の"成長する人形"があなたの元に舞い降りた

ピノッチアのみる夢

ピノッチアのみる夢

6月（予 育成RPG	▶¥5,800　▶タカラ
	▶MC（ブロック数未定）

※画面写真は開発中のものです。

あなたとピノッチアの1年間の「子育て奮闘記」

あなたは生きている人形「ピノッチア」を作ることをなりわいとする人形師。しかし、幻とされる「成長するピノッチア」はいまだ作り出せず、日々努力を重ねていた。しかし無理がたたり、ついに倒れてしまう。だが、そのとき一筋の光が空から差し込み、作りかけの人形に降り注いだ……。やがて意識を取り戻したあなたの目に映ったのは、夢にまで見た理想のピノッチアの微笑みだった。そしてあなたとピノッチアの、波乱に富んだ生活が始まる。

成長し姿を変えるピノッチアをどう育てる？

主人公の人形師は、「成長するピノッチア」と1年間共に暮らしていくことになる。ピノッチアは主人公の影響を受けて成長し、育て方によってその姿や性格、果ては性別までが決定される。ときには人間の子どものように無邪気に喜び、ときには人形ゆえの悲しさに落ち込むピノッチア。彼（彼女）とどう接するかも重要な要素だ。ピノッチアが最終的に変化するパターンは、全部で6種類。どのように成長するかは、あなたしだい。

成長パターンA

元気いっぱいの少年タイプ。負けん気が強く、リアクションも豊かで感情がすぐ顔に出る。ちょっと生意気？

お稽古

成長パターンB

かわいらしい女の子タイプ。素直で心優しく、叱るときちんと謝る。だけど、その後でいじけてしまうことも。

着せ替え

トップとニーソックス。

キャラクターデザインは七緒杏先生

元気なピノッチア役はオーディションで！

東京都出身。TVアニメの「ベルセルク」などに出演。「役を大切にしているって伝わる人を選びました（大沢つむぎさん談）」。

1981年9月11日生まれ。趣味は映画や音楽鑑賞で、特技はものまね。「16歳という年齢の持つ強さを感じた（井上和彦さん談）」。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
4
熱い要望にこたえ、ついに
移植決定!!
ムービー画面写真大量入手！
PSでも暴れまくるわよ～っ!!
スレイヤーズ
ろいやる
スレイヤーズろいやる
4|23
RPG
▶¥5,800(予)　▶角川書店／ESP
▶MC(ブロック数未定)　▶初回特典：オリジナルキャラクターグッズ

「スレイヤーズ！」本編と外伝キャラの

夢の共演!!

『スレイヤーズろいやる』は、ＡＶＧとＳＬＧの要素を含んだＲＰＧ。普段はＡＶＧ風にストーリーが進み、敵が現れると戦略ＳＬＧのようなフィールドで戦闘が展開されるのだ。そして、なんと言っても本作の最大の魅力は、「スレイヤーズ！」本編と「外伝」のキャラが、物語中で行動をともにする、という点。これにより、シリアスな本編、コミカルな外伝、両方の魅力が一度に味わえちゃうのだ!!

▲基本となる会話画面。監修は原作者の神坂一氏だから、楽しさは保証付き！

▼これが戦闘画面。仲間を突っ込ませ、敵もろとも魔法で吹き飛ばすことも可能!?(※)

ゲーム中に挿入されるハイクオリティなアニメーションにも要注目!!

大健在!!

「スレイヤーズ！」の魅力がさく裂!

ゲーム中には要所要所で、超〜笑えて、しかも迫力あふれるアニメーションムービーが挿入されるが、これが実にクオリティが高い！　それもそのはず、このムービーは、劇場版アニメのスタッフが担当していて、さらに、すべてのパートがフルデジタルで制作されているのだ。もちろん、各キャラの声もアニメと同じ声優さんが担当しているぞ。実際のアニメにも負けない、美しくて楽しいムービーが堪能できるのだ。

PS版はココがろいやる!!

熱いミニゲームを5つも追加!!

PS版には、SS版の2つにくわえ、新たに5つのミニゲームが追加されたぞ（計7つ）。どれも各キャラの魅力を生かしたものばかりで、ハマること間違いなしだ！

大食い競争

大回転アメリア

ナーガの高笑い

スレイヤーズクイズ

リナの盗賊いぢめ

※戦闘画面はＳＳ版のものです。

ソウカイギ
双界儀
爽快な操作感覚。プレイステーションのアクションゲームで高いノウハウを持つ
「株式会社ユークス」が、実力を存分に発揮する。
シンプルな操作で多彩な技を繰り出せる。
3Dフルポリゴンのキャラによる迫真のバトルが展開。
アクション・アドベンチャー／今冬発売予定／CD-ROM三枚組／価格未定
©SQUARE／©YUKE'S

わらわは、もうメロメロじゃ。
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation

今度のウイポは、
スゴい事になってるらしい。

素名の岡部、武が…!?

海外のビッグレースで…!?

競馬シミュレーションゲーム

●価格:6,800円

Xeno

序盤の山場、キスレブ

フェイ＆エリィ
すれ違いの旅は続く…

キスレブに至るまでの道のり

ラハン村

ラハン村を突如、謎のギアが襲撃。村を守るべく、ギアに乗り込んだフェイだったが、内なる人格の発現により、敵ごと村を壊滅させてしまう。村人の冷たい視線にいたたまれなくなったフェイは、1人村を出る。

黒月の森

迷い込んだ森の中で、フェイはエリィという異国の少女に出会う。互いに似たもの同士と感じながらも、2人は口論となり、森を抜ける前にエリィはフェイの元を去っていく。

ダジル～輸送船

フェイは、森で合流したシタンと、ダジルの町を訪れる。砂漠で謎の男グラーフに襲撃されるフェイ。からくも難を逃れたものの、その直後アヴェ軍によって捕らえられてしまう。

輸送船～ユグドラシル

アヴェへ護送される途中、船がバルトの率いる海賊に襲撃される。フェイとシタンは混乱に乗じて逃げ出すが、バルトに戦いを挑まれる。その後フェイはバルトと意気投合し、ともに戦う決意をする。

◀戦う意味に悩むフェイ。しかし運命は彼を戦いに駆り立てる。

ブレイダブリク～ニサン

バルトは、現アヴェ宰相シャーカーンに捕らえられた、いとこのマルーを救出する作戦を実行。この作戦に加わったフェイは、オトリとして武術大会に出場する。一方、そのすきにマルーを救出したバルトは、帝国司令官ラムサスと対決。彼を退けフェイとともに脱出する。無事救出されたマルーは、故郷のニサンへ。

◀作戦遂行中、フェイはエリィと再会するが……。

アヴェ奪回作戦

ついにアヴェの奪回作戦を実行することになったバルトたち一行。しかし、侵入したファティマ城で敵のワナにかかり、帝国軍ラムサスに追われるという危機を迎える。そこへ現れた謎のギア「エルルの悪魔」。エルルの悪魔は、逃げるバルト、追うラムサスの双方に対して攻撃を仕掛けてくる。どちらにも壊滅的ダメージを与えて去っていくのだった。

一方、作戦に参加したフェイは、陽動部隊として国境へ向かっていた。そこに立ちはだかったのは、薬によって感情を制御されたエリィ。フェイの必死の説得により、自分を取り戻すエリィだったが、自分にはいるべき場所があるといってフェイの元を去る。そして、国境での戦いに勝利した喜びもつかの間、再び出現したグラーフにより状況は一転する。

かくてフェイは、再び内なる人格を覚醒させてしまうのだった……。すべてが終わりフェイが目覚めると、そこはキスレブの囚人街だった。

Xenogears
ゼノギアス

2 11 RPG	▶¥6,800（CD2枚組） ▶スクウェア ▶MC(1ブロック

gears ゼノギアス

待望の発売日まで、あと1カ月弱に迫った『ゼノギアス』。今号もストーリーの流れを追いながら、見どころをピックアップしていくぞ。要チェックだ！

以降のイベントを先取り!!

で起こるイベントを中心に紹介していこう。

キスレブ・帝都D区画

アヴェ国境での戦いで己を見失ったフェイが次に気づいたのは、キスレブの囚人街、D区画の中だった。脱出不能と呼ばれるこの場所だが、囚人同士のギアバトルである「バトリング」でチャンピオンになれば、ある程度の自由は得られるという…。

バトリングチャンピオン・リコ登場！

送り込まれたキスレブD区画で最初に起こるイベントが、「洗礼の儀式」と呼ばれる1対1の戦闘。ほかの囚人と戦うことで、A～Dの囚人ランクが決められるのだ。このときフェイは、バトリングの現チャンピオンのリコと対面することになるぞ。ちなみに、ランクによって今後の展開に有利不利が出ることはないので、気楽に挑戦してもOK。なお、儀式で勝ち進んでいくと、最終的にはリコと戦うことになるのだが……。

◀洗礼の儀式。1回も勝てないとランクDだ。

▶囚人たちは、爆弾付きの首輪をはめられている。

無敵を誇る孤独なチャンピオン

現バトリングチャンプ。普通チャンプには恩赦があるが、それを断ってD区画に残っている。

リコ・バンデラス

調達屋ハマーとの出会い&シタンとの再会

キスレブでは、調達屋ハマーとの出会いも待っている。ハマーはフェイのことを気に入ったようで、何かと世話を焼いてくるぞ。彼は調達屋の名の通り、いろんなモノを調達してくる天才。D区画では買えないアイテムなども売ってくれるので、かなり役に立つキャラなのだ。また、新しいキャラだけでなく、懐かしい対面も待っている。D区画に医師として潜り込んだシタンとの再会だ。彼とともに脱出することを決意したフェイは、D区画から脱出するため、まずはバトラーになって、チャンピオンを目指すのだ。

▲普段は陽気なハマー。誰にでも気楽に話しかけてくる。ちなみにランクはD。

◀チャンピオンになると、刑罰を帳消しにしてもらえて、首輪もはずされる。

口は軽いが腕はいい、何でも揃える調達屋！

ハマー

囚人街に住む獣人。情報や道具まで、何でも揃える調達の達人。しかし、性格の軽さが玉にキズ!?

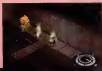
フェイ、バトラーになる！

◀囚人街でシタンに再会したフェイ。バルトの行方がわからないことを知った彼は、キスレブからの脱出を決意。

キスレブ・帝都D区画 地下下水道

帝都D区画の地下に広がる下水道。バトラーを除き、指定の職業を持たない囚人は、ここで怪物を狩ることで日々の糧を得なければならない。慣れた者にとっては庭のような場所だが、最近囚人たちが次々と行方不明になっているとか……。

フェイが殺人犯!?

下水道で、手練れのバトラーが次次に殺される事件が発生。バトラーデビュー以来、連戦連勝のフェイに疑惑がかかる。汚名を晴らすべく、リコと下水道に潜り込むのだが……。

▲複雑に絡み合った下水道。中はかなり広く、似たような構造が続くので迷いやすい。

殺人現場に残る謎…

◀殺人の現場となった場所には、いずれもゲル状の物質が残されている。やはり、この下水道には何かが潜んでいるようだが……。

下水の奥に潜むレッドラムを倒せ!!

下水道の中で起こった殺人事件の犯人は、謎の殺人者、レッドラムの仕業だった。懸命の捜査によりおびき出すことに成功したフェイは、この殺人者と戦うことになる。果たしてこの男の目的は何だったのか？

▲とあるアイテムを使って、おびき出すことに。

▶強敵レッドラムとの戦闘。かなりつらい戦いになるぞ。

キスレブ・帝都C区画 バトリング闘技場

バトリング、それは、キスレブで行われるギアを使った闘技会。バトラーとなったフェイは、大会参加中に何度も通うことになる。ちなみに、競技会からフェイに与えられたギアは、あの「ヴェルトール」。これは偶然なのか、それとも……!?

ワイズマン、フェイの過去を語る！

チャンピオンとの戦いを翌日に控えたその日、フェイはアヴェで出会ったワイズマンと再会する。彼の口から明かされる、フェイの過去、そしてグラーフの正体。果たして、その衝撃の内容とは……!?

ギアバトルの操作とコツ

ギアバトルでの操作は、✚キーで移動、◎で攻撃という簡単操作。また、R2で飛び道具が出せるが、使うごとにヒートゲージが上がっていき、最大になると撃つごとに体力が減るので注意。

●3回撃って逃げ回るのが基本

まずは飛び道具を2～3回撃ち、逃げ回りつつヒートゲージ回復。以下、繰り返しでOKだ。

◀かなり姑息だけど、これだけでなんとかなるぞ。

●飛び道具はダッシュ&ジャンプで！

相手の飛び道具は、ダッシュとジャンプで避けよう。小刻みに動くのがコツだ。

◀ダッシュでも、ヒートゲージが上がるので注意。

決勝戦！チャンピオンへの道

順当に勝ち進んだフェイは、ついにチャンピオンの座をかけてリコと対決！　果たしてリコのギア「シューティア」の実力は!?　いずれにせよ、彼に勝てない限りキスレブから脱出できないぞ！

◀ついに激突。フェイに勝機はあるか!?

この鋼の魔神に打ち勝てるか!?

キスレブ・総統府〜ギアドック

キスレブの中央に位置する中枢部の、総統府。チャンピオンになったフェイは、ここでジークムント総統との面会を許される。ヴェルトールの置き場所に関する情報をつかんだフェイは、これを奪い返すために、地下に広がるギアドックへと潜入する。

リコの秘められた過去とは？

総統府の中にある、封印された部屋。ふとした偶然で、そこへ迷い込んだリコは、部屋に漂う香りから遥か昔の母親に関する記憶を取り戻す。リコと総統には、何か関係が……!?

◀リコの脳裏に、突如過去の記憶がよみがえる。

キスレブ脱出計画!!

ヴェルトールのありかを突き止めたフェイは、ハマーを巻き込んで脱出の計画を練る。そこへリコが反逆罪で処刑されるという情報が飛び込んできた。処刑の日は今夜。果たしてフェイは間に合うのか!?

リコが処刑!?

ドックの中でヴェルトールを奪い返せ！

リコを救出するため、フェイは急ぎ行動を起こすことになる。シタンとともにD区画を通過する列車に飛び乗り、トンネルを通ってギアドックに潜入。すみやかにヴェルトールを奪い返し、そのまま処刑場に乱入するという寸法だ。この作戦は間一髪で間に合い、リコは無事に救出される。しかしそこで、突如勃発したアヴェ軍の奇襲に巻き込まれてしまう！

キスレブ・ヘヒト襲来

戦艦そのものが巨大な爆弾である、巨大戦艦ヘヒト。キスレブとの抗争を続けるアヴェは、これを発電所に向かって突撃させ、キスレブの半分を消滅させようとしているのだ。そしてその護衛を務めるのは、ゲブラー特務部隊を率いるエリィだった。

またも襲いかかるゲブラー特務部隊

3たび襲いくる

ヘヒトが発電所を狙っていることを知ったフェイとリコは、食い止めるべくヘヒトに取り付く。そこへ立ちはだかるのは、またもやゲブラー特務部隊。そして、再び対峙するフェイとエリィ。しかし、関係のない人々が犠牲となっていく有様を目の当たりにし、エリィの心は揺れる。

ゲブラー特務部隊

「楽しいのかよ、こんな戦い」「楽しいわけないじゃない!!」「だったら……来い！」

◀自分の立場を貫こうとするエリィに、フェイは逃げまどう人々の姿を見せつける。それを見たエリィは……。

ヘヒト墜落！巻き込まれたエリィは…

▶必死に食い止めるフェイとリコ。▼そこへエリィが加勢に入ってくる！

ゲブラーを撃退し、ヘヒトをなんとか食い止めようとするフェイとリコ。あまりの重量に支えきれないと思われたそのとき、エリィのヴィエルジェが加勢に入ってくれる！　3機のギアでなんとか落下地点をそらせたものの、エリィは逃げ遅れ、爆発に巻き込まれる。それを救ったのは……。

謎のギアが
エリィを助ける!!

キスレブ・軍事施設〜ゴリアテ

キスレブの遥か北方に位置する巨大な軍事施設。ここには、キスレブの巨大戦艦「ゴリアテ」が発進の準備を待っていた。この情報をつかんだフェイ、シタン、エリィ、リコ、そしてハマーの５人は、ゴリアテを奪うために軍事施設を急襲する。

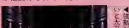
ゴリアテを奪え!! 北の施設へ潜入！

▶ついにキスレブ脱出。北へ向かうのだ。

◀かなり北方へ歩いた所に施設があるぞ

▶中に入ったら、必ずギアに乗り込もう。

キスレブを抜け出したフェイたちは、国境を越える移動手段として、戦艦ゴリアテを奪うことに。それぞれのギアを駆って、軍事施設へ乗り込むが、そこには数多くのトラップが仕掛けられていた！

◀強敵がいっぱい。ギアでないと太刀打ちできないぞ。

強敵「への６号」との戦い！

施設でゴリアテを守るは、強敵「への６号」。シフトアップするたびに攻撃、防御が強化していくぞ。でも、シフトアップし過ぎでオーバーヒートという間抜けな面も。

▲長期戦を覚悟して、敵がオーバーヒートしたところを狙え！

バルト再登場！ またも早とちり!?

フェイたちはゴリアテを盗み出し、国境を越える。しかし安心する間もなく、グラーフが襲いかかる。と同時に、海上からも攻撃を受け、ゴリアテは墜落してしまう。この海からの攻撃主は、なんとバルトのユグドラシルだった！

▲グラーフの襲撃。しかしこのあと、海上からの攻撃が……。

▶キスレブ軍と勘違いして、ゴリアテを撃墜するバルト。

大海・漂流

ゴリアテの墜落から一転、舞台は海へと移る。仲間とはぐれ、当てのない漂流を続けるフェイとエリィの２人、ユグドラシルに救助されたシタン、リコ、ハマーの３人。この２つのパートが、交互に展開していくことになる。

２人きりの漂流……

▶エリィとフェイは、ゴリアテの残骸とともに海を漂流することに。

バルトの勘違いでゴリアテが墜落し、フェイとエリィの２人は遥か離れた海上へ、はじき跳ばされてしまう。あたりは見渡す限りの海、海、海。助けも見込めず、食料も数少ないというギリギリの状況で、波まかせの漂流を続ける２人。そんな中、エリィの意識には確実に変化が生まれようとしていた……。

◀軍人としてのエリィのこだわりが消え、急速に接近する２人。

ユグドラシル２世登場！

フェイとエリィが漂流を続ける一方、シタン、リコ、ハマーの３人はバルトのユグドラシルに救助されていた。アヴェ奪回作戦で破壊されたはずのユグドラシルだったが、実はまったく同型の艦が存在していたのだ。以前の艦は潜砂艦、この２世は潜水艦という違いはあるが、内部の造りはまったく同じ。今後の旅でも、新しい拠点として大いに活躍してくれそうだ。

◀懐かしいユグドラシルの面々が再登場。物語は佳境に入っていくぞ。

◀バルト自身も、ユグドラシルに関してはよくわかってないらしい。

タムズ〜ユグドラシル

大海原を航海する巨大タンカー。その船自体が都市としての機能を持っている、それが海上都市タムズだ。この都市に救助されるフェイとエリィ。時を同じくして、ソラリス帝国に襲撃されるユグドラシル。そして物語は、大きな転機を迎える……。

海上に浮かぶ都市・タムズへ！

漂流の末、フェイとエリィは巨大な海上の都市、タムズに救助される。そこで2人は「教会」による大規模なサルベージ計画が、進行していることを知る。

そんな折、フェイは帝国のギアに襲撃されている潜水艦を発見。その攻撃を受けている戦艦こそ、バルトたちの乗り込むユグドラシルだったのだ！

◀船の上とはいえ、タムズには大勢の人が住んでいる。

▶ユグドラシルの危機に、ギアで飛び出すフェイとエリィ。

エリィとドミニア

ドミニアの手で、ラムサスの艦に送還されたエリィ。ドミニアは、裏切り者としてエリィを処刑しようとするが、ラムサスの副官ミァンによって阻まれる。そしてミァンはエリィを優しくなぐさめるが、どうやらそれには別の意図もあったようだ。しばらくして、エリィの乗ったヴィエルジェが、ラムサス艦から発進。何かに憑かれたかのように、一路タムズへと向かう……。

◀エリィを責めるドミニア。2人の折り合いはかなり悪い様子。

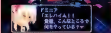
◀ミァンに助けられるエリィ。ミァンは優しく接してくれるのだが……。

水中決戦！ ドミニアとの対決！

ユグドラシルを襲う帝国の軍人ドミニア。駆けつけたフェイたちはこれを撃退するが、その戦いの中、エリィがドミニアに連れ去られてしまう。

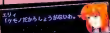
▲ドミニアが乗り込むのは水中専用ギア「ハイシャオ」。海中での戦いになる。

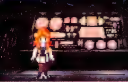
水中専用ギア登場！

◀ドミニアの手によって、再び帝国へと連れ戻されるエリィ。

裏切り・ユグドラシル破壊工作！

突然、タムズへ戻ってきたエリィ。素直に再会を喜ぶフェイだったが、その言動は明らかにいつものエリィとは違っていた。その夜、ユグドラシルの動力部に何者かが忍び込み、暴走させようと試みる。異変を察知してフェイたちが駆け寄ると、そこにいたのはエリィだった…。

▲タムズに戻ってきたエリィ。どうも様子がおかしいようだが……。

「エリィ……!?」

▲ユグドラシルの動力部に忍び込むエリィ。言葉使いが明らかにおかしい。

▶動力の異変を察知して、駆けつけたフェイは、エリィの姿を見つけて思わず叫んだ。

エリィは本当に裏切ったのか!?

バルトとの再会！再びユグドラシルへ！

ついにユグドラシルに乗り込み、バルトと再会するフェイ。ユグドラシルもタムズに接舷し、補給を受けることになる。ここで、皆はひとときの安らぎを楽しむことになるのだ。とくに、バルトはタムズの艦長と意気投合したようで、海の男同士の会話に花を咲かせることになる。しかし、エリィを連れ去られてしまったフェイだけは、素直にくつろげない様子……。

◀意気投合するバルトとタムズの艦長。2人の会話は必見!?

◀皆がひとときの休息を楽しむ中、一人エリィを気にかけるフェイ。

次号66号（1月30日発売）から、いよいよ攻略開始！

BIO HAZARD 2
1月29日の発売まであとわずか!
待望の発売日まであと半月!
ラクーンシティを震撼させる新たな恐怖の幕開けが、
もうそこまで迫っている……
神はこの街に再び試練を与
市街地
バイオハザード 2
1/29
▶¥6,800(CD2枚組) ▶カプコン
▶MC(2ブロック)
今回の舞台はラクーンシティ全体!
もはや、どこにも逃げ場はない……
極限の戦いを生き残ることができるか!?
KENDO

凶悪な事件に持ち前の
正義感で敢然と挑む新米警官
その実力やいかに……!?
R.P.D.
えた…!
レオン
クレア
兄の行方を求めて戦う少女
彼女の安息のときはいつ……

BIO HAZARD2 を楽しむためのキーワード 6

発売も間近に迫った『バイオ２』。今回は、このゲームを形成する６つのキーワードをポイントに、『バイオ２』の魅力を再確認! 前作を遥かに超える、真の恐怖が訪れる前に、心の準備をしておくことをオススメする…。

1 ストーリー

▲炎上する街並み。まずはこの事件の真相を知るため、警察署へと向かうことになるが……。

▲警察署の中も、モンスターが徘徊する魔の領域と化していた……。一体なぜ!? 生き残るための戦いは続く……。

今回のストーリーは、２人の主人公、レオンとクレアがそれぞれの理由でラクーンシティを訪れるところから始まる。ところが、市内に足を踏み入れた彼らを待ってのは、炎上する街並みと異形の怪物の群れだった……。舞台を前作の研究施設から街という広い空間に移し、新たなる恐怖の物語が始まる……！

2 モンスター

▲もちろん前作でプレイヤーを悩ませたモンスターたちも……。

前作同様、今回の敵もゾンビなどを始めとする異形の怪物だ。ただ、前回の事件が灰色のまま幕を閉じたこともあり、アンブレラ社ではその後も謎の生体ウィルスの研究が進められていたらしい。このウィルスを利用したさらに強力な生体兵器も、登場するようだ。前作のプラント42やタイラントとの戦いを考え合わせると、今回の戦いはさらに熾烈なものとなりそうだ。

3 真の恐怖

▲▼場面に応じ、巧みに切り替わるアングル。これが恐怖心を煽る!!

サバイバルホラーという新ジャンル名を掲げ、真の恐怖を体験できるゲームとして登場を果たした前作『バイオハザード』。戦慄のストーリー、モンスターの存在なども確かに恐怖を実感した要因の１つではあるが、その最たるものは、やはり場面に応じて刻々と変化する、まるで映画のようなカメラワークだろう。今作でも、より洗練されたカメラワークで、前作を遥かに上回る恐怖を演出してくれることに違いない……。

今回から追加された新システム、その名もザッピング！　『バイオ2』では、最初にプレイした主人公の行動が、次にプレイした主人公の行動に影響を及ぼすのだ。例えば先にクレアでプレイし、道をふさいでいる障害物を排除しておけば、次にレオンでプレイしたときは何の問題もなくそこを通り抜けることができる（逆に、レオンで先にプレイした場合は、その障害物を除去することができない）といった場面がいたるところに用意されているのだ。これにより、どういう順番でプレイするかによって展開に変化が生じるようになっているのだ。

▶クレアはドアを破壊し、進むことができる。が、レオンはこれに対して打つ手がないのだ……。

ザッピングシステム

2人の主人公

前作同様、今作もゲームに用意されている主人公は2人。ところが今回は、この2人の主人公を続けてプレイすることで初めてストーリーが完結するのだ。また、それぞれに違うパートナーキャラが用意されており、ストーリー性も大幅に強化。ゲームのボリュームは、前作の2倍以上といっていいだろう。質、量ともにパワーアップして迫る恐怖の連続に、喜ぶべき……か!?

◀レオンとクレア。彼らを補佐するパートナーもそれぞれ違うのだ。

ミリタリーナイフ

ブローニングHP

MAG11

武器

今回も、前作を遥かに上回るさまざまな種類の武器が登場する。しかも、ものによってはカスタムパーツを装着することで強化することが可能なのだ。うれしいシステムだが、裏を返せばそれだけ敵が凶悪になったといえる!?

今回は武器を強化することもできる!

▶例えば、このレオン専用武器のH&K VP70。これに、専用のストックをつけると……。

◀H&K VP70バーストにパワーアップ！　これで3連射することが可能になるのだ!!

TV CM

豪華スタッフ入魂のTVCFを見逃すな!

ジョージ・A・ロメロ　ブラッド・レンフロ　S・マッド・ジョージ

監督に「ゾンビ」などで有名な巨匠ジョージ・A・ロメロ、特殊メイクに「エルム街の悪夢4」などのS・マッド・ジョージ、主演に「スリーパーズ」で一躍人気を集めた美形若手俳優ブラッド・レンフロを起用。制作費に1億5千万円を投入。前代未聞のスケールで迫る『バイオ2』のTVCFが現在ON-AIR中。ファンならずとも見逃せないぞ!!

双界儀

冬(予) ACT	▶価格未定（CD3枚組） ▶スクウェア ▶MC(1〜3ブロック)

今回はキャラのパワーアップシステムや物語の背景設定について紹介していこう。『双界儀』とは、現世と常世という2つの世界のことを表していたのだ。

△ジャンプ

ジャンプ中にもう1度押すと空中で方向転換することができる。壁や建造物が近くにある場合、よじ登ることも可能だ。

□神通足

地上を走るのではなく、宙に浮いたまま高速移動する。神通足を発動させている時は方向転換することができないので注意。

×攻撃

身につけている武器で攻撃する。武器はキャラクターごとに異なっているので、しっかりと間合いを把握しておくこと。

○呪方術

敵の動きを一定時間封じる結界と、封障符とを使い分けることができる。封障符は敷設枚数によって効果も変化する。

ついにゲームシステムが判明したのだ!

このゲームの最終目的は紫微仙の邪夢を阻止し、日本に平和を取り戻すことにある。だがザコ敵の寄り神や、中ボス（各ステージのボス）の六震祇がプレイヤーの目の前に立ちはだかってくるため、そう簡単には紫微仙のところまでたどり着けない。まずは各ステージ内を歩き回って、パワーアップアイテム（右ページ参照）を内包しているガラン石を探していこう。そのためには、ジャンプや呪方術といったアクションをうまく使いこなす必要があるのだ！

▲最初にステージ内にあるガラン石と寄り神の数が表示される。ただしこれら自体はクリア条件ではない。

▲ガラン石はステータス強化に関係してくる。

▲寄り神。いわゆるザコ敵だが油断は禁物だ。

【解説】『双界儀』ワールドの仕組み

1 常世【とこよ】と現世【うつしよ】の関係

原初の昔、世界は渾沌状態にあった。だが禁門と呼ばれる石の扉が閉ざされたことで、世界は常世と現世とに分けられた。常世と現世は表裏一体の存在だが、性格は大きく異なる。それは「常世の柱」と「現世の柱」の力によるところが大きい。前者は常世に生じた旺氣を現世へと送り、後者はその逆のことを行っている。そのため常世には旺氣が、現世には衰氣が満ちているのである。

2 破壊された「現世の柱」とガラン石

紫微仙と呼ばれる3人の邪仙たちは、衰氣を力の源としている。しかし、「現世の柱」がある限り、衰氣は常世へと送られてしまう。そこで彼らは1万2千年前に「現世の柱」を破壊してしまったのである。結果として衰氣は現世に溜まり、同時に「現世の柱のカケラ」が現世中へと散布されることとなった。このカケラは磁石が引き合うように衰氣を寄せ集め、現在では結晶化してしまっている。これがガラン石の正体なのだ。

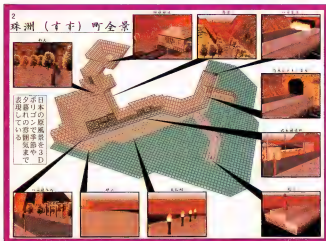
「現世の柱のカケラ」を集めてキャラのステータスを強化しよう!

各キャラには①打撃攻撃、②旺氣攻撃、③対打撃防御、④対衰氣防御、⑤最大結界展開数、⑥封陣符最大保持数、⑦跳躍（ジャンプ力）、⑧敏捷（素早さ）というステータスが用意されている。これは「現世の柱のカケラ」を使うことで強化することができる。ゲームが始まったらあらゆるテクニックを使ってカケラを集めていこう。なお、カケラは取り外しが可能で、キャラ間での受け渡しもできるようになっている。1つでも多く入手しよう！

▶ステータス強化画面。跳躍に25個のカケラを割り振っている。効果は右の写真の通り。

▲ゲーム開始時の状態では、いくら頑張ってみてもこの高さまでしか跳べない。当然、行ける場所も制限されてしまうのだ。

▲跳躍のステータスを強化してから、同じ場所でジャンプしてみたところ。左の写真よりもかなり高く飛んでいることがわかる。

「現世の柱のカケラ」はガラン石内にある!

「現世の柱のカケラ」はガラン石に内包されている。これを取り出すには攻撃してやればいい。ただ、武器攻撃時はガラン石を壊した時点で入手できるものの、呪符攻撃時は改めて取りに行く（カケラに触れる）必要があるので注意しよう。左はステージの一例。あちこちにガラン石が落ちていることがわかるだろう。

▲ガラン石は衰氣に覆われているため、旺氣攻撃は効かない。旺氣を矢にして放つあずさの弓攻撃も弾かれてしまう。

3 プレストーリー

古の昔から日本に出没していた寄り神を撃退し、世の理を護ってきた紫微仙。だが彼らは1997年12月、何を思ったか衰氣を霊峰富士に叩きつけ、これを破壊してしまったのである。日本各地は大災害に見舞われ、全人口の3割が失われてしまった（後にこの日は「ガランの日」と命名される）。

真武居家577代目の当主である真武居直柔は、この惨状を目のあたりにして深い悲しみに包まれていた。この災害を引き起こしたのは、自分たち一族が代々仕えてきた紫微仙なのだ。彼らは我々を護ってくれる存在ではなかったのか？　彼らの指示で寄り神と命懸けで戦ってきた自分は何だったのか？

直柔が属している五方輪は、紫微仙から寄り神を駆除するようにいわれていた。それと同時に、7つの楔の位置を記した御石神文書の探索も命じられていた。紫微仙がなぜこの文書を欲しているのかはわからない。しかし、多くの魂をためらいもなく消滅させた彼らだけに、御石神文書を使ってさらにひどい災害を起こすす可能性はかなりはないだろうか？

「ガランの日」に紫微仙の不義を知った直柔は、すぐに奥能登へと向かった。彼はここに御石神文書があると察知していたのである。

首尾よく御石神文書を入手することに成功した直柔。だが、帰路で寄り神に襲われている女子高校生、御巫みづほと運命的な(!?)出会いをする。寄り神を難なく退治した直柔だったが、そこに紫微仙のカハクが姿を現わした。

彼の力は強大で、直柔は御石神文書をあっさりと奪われてしまう。直後に五方輪最強の咒方士と噂される雍上夜斗が駆けつけたものの、カハクはそのまま消え去ってしまった。

夜斗に、五方輪の新たなる使命を諭される直柔。彼らは世の理を護るため、7つの楔を保護し、紫微仙を倒すことに決めたのである。直柔は楔を保護するため、さっそく旅立つのであった。

『双界儀』登場キャラクター相関図

「双界儀」には魅力的なキャラがたくさん登場する。彼らの関係はやや複雑なので、ここで改めて相関図の形で紹介することにしよう。ちなみに顔イラストはキャラデザインを担当した皇名月さんの手によるものだ。

主人公である真武居直柔は五方輪（数千年前から寄り神と戦い続けてきたという組織）に属している。朱童ひふみ、琴平あずさ、八洲大騎、塞上夜斗といったキャラもそうで、プレイヤーは主に彼らを操作して戦っていくことになる。五方輪には属していないものの、ヒロインの御巫みづほと直柔のライバルである我舞要もメインキャラといっていいだろう。

一方、上にまとめられているのが敵の紫微仙。五方輪を創ったのは彼らだが、今では敵対関係にある。

なお、塞上夜斗、東宗造、水見、立科冱のプロフィールは右ページに掲載してある。

紫微仙

約１万２千年前に西方大陸から渡来してきた邪仙。旺氣をもって衰氣を祓う力を持つ五方輪を創る。だが、現在は彼らと敵対関係にある。

カハク

紫微仙のリーダー格。自分の欲する結果を導き出すためには、どんな犠牲をもいとわない冷徹さを持っている。（CV：羽佐間道夫）

ヤンロン

武術に長けているが、特にショートレンジでの戦いが得意。天才肌で、あらゆる武術を労せずに会得してきた。（CV：堀内賢雄）

インフウ

邪仙術に長けている。ヤンロンの妹。格下の者に姿を見られることさえ嫌がるほどプライドが高い。（CV：安達忍）

決別

五方輪

姉と弟のような感覚

真武居直柔

主人公。直情型の熱血漢。移動力・攻撃力のすべてにおいてバランスの取れた標準型。（CV：遠近孝一）

ひと目惚れ

憎まれ口を叩く仲

朱童ひふみ

何事にも冷めた態度を取るが、基本的に淋しがりやらしい。対衰氣防御に優れた防御型。（CV：天野由梨）

琴平あずさ

大らかで屈託のない性格。遠距離狙撃型。結界と神通足が使えないという制限がある。（CV：大谷育江）

年の離れた姉と妹のような感覚

兄と弟のような感覚

想いは感じている

生命を救う

八洲大騎

2m近い大柄な体格通り豪胆で、些細なことにはこだわらない。打撃に優れた攻撃型。（CV：大塚明夫）

塞上夜斗

惚れている

水見

励ましている

御巫みづほ

ヒロイン。寄り神に襲われた際、直柔に救助された女子高生。「防除班」の優秀なメンバー。（CV：京野ことみ）

対立

東宗造

寄り神退治を依頼

我舞要

プライドの高い皮肉屋。接近戦を得意とする。打撃は絶大だが、結界・封神符・神通足は使えない。（CV：山寺宏一）

立科冱

「防除班」の部下

塞上夜斗

さえがみやと

直柔の兄貴的存在。塞上家は古代に諏訪を統一していた氏族の血を引いているのだが、その関係もあってか靈的なものに対する感覚が強い。玄武魂を持つ五方輪の咒方士に見出され、次代の玄武魂継承者候補として修行に入った。現在の五方輪の中でもっとも強いといわれている。古風で、非常に義理堅い性格をした23歳。（ＣＶ：子安武人）

CHARACTER PROFILE

SUB CHARACTERS ●サブ・キャラクターズ

ここで紹介しているのは、プレイヤーが操作することはできないものの、ゲーム内で重要な役割を持っている「ゲスト・キャラクター」と呼ばれる人物たちだ。東宗造は第４話、水見は第３話で、そして立科冱は第２話以降に登場する。主人公たちは彼らと出会い、成長していくことになる。

東 宗造

あずま しゅうぞう

沖ノ島（玄海灘）にある宗像大社ー沖津宮の禰宜(神官)。寄り神退治を要に依頼する。(ＣＶ：石森達幸)

水見

みなみ

出雲大社で七つの楔を護るという「お役目」についている10歳の少年。かなりの泣き虫。(ＣＶ：田中真弓)

立科 冱

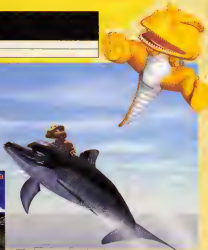
たてしな さえ

29歳にして石川県警に新設された防除班の科学顧問を務める。旺氣を操るみづほに興味を持つ。（ＣＶ：井上遙）

▶PS版

なんとビックリ、早くもPS版オリジナルキャラのグラフィックが公開されたのだ。その名も、ゴン！ 人気マンガの主人公が、よりによって（!?）ザ・キング・オブ・アイアンフィスト・トーナメントに参戦するとは……。振り返れば、『鉄拳』シリーズには様々なキャラが登場してきた。今号ではそんなキャラを集めてみたぞ！

鉄拳3

98年（予） 対戦ACT	▶価格未定　▶ナムコ ▶MC（1ブロック）

ゴンとは「コミックモーニング」誌に不定期連載されている人気マンガ『ゴン』の主人公。「ナンバーズ」という宝くじのイメージキャラとしても有名だから、マンガを読んだことのない人でも姿を見たことがきっとあるはず。『鉄拳』に関係のある恐竜といえば「2」に出てきたアレックスを思い出すけれど、このゴンはそれよりも異質なキャラとして設定されているようだ。体はすごく小さいし、炎を吐いたりもするみたいだし……。こんなに短い手足で、ちゃんと攻撃することができるのだろうか？　投げ技は使えるのか？　ガード不能技は持っているのか？　また、ゴンはどういう形でゲームに登場してくるのか？　メインキャラとして？　タイムリリースキャラとして？　それとももっと別な形で？　……謎は深まるばかりだ。

☆PS版最新画面写真も

オリジナルキャラが登場!!

その名は…ゴン!!

▲オーガ2のように炎を吐くことができるらしい。左端の写真では仁が燃えながら浮いている。
◀「2」でPジャックが見せたヘッドスライディングに似た技に見えるが…。

『鉄拳』のケモノ系ヒストリー

最初の『鉄拳』にクマと白クマが登場して以来、当シリーズには欠かせない存在となったケモノ系。クマ、白クマ、ロジャー(カンガルー)、アレックス(恐竜)、パンダ、そしてゴン。改めて並べてみると、実ににぎやかだ。

『鉄拳』の謎の生き物ヒストリー

まさに、「謎の生き物」としか表現しようのない異形のキャラたち。デビルカズヤ、デビル、エンジェル、木人、オーガ1、オーガ2。この中には空を飛べる者までいるのだ。

続々公開!!

次から次へと公開されていくPS版の最新画面写真。メインキャラはひと通り動き始めたようだし、開発は順調に進んでいるようだ。発売日の発表はいつかな?

新しい試みが詰め込まれたタクティカルRPGとして注目を浴びている『レブス』。今回は、新たにわかった"カルティア"の想造システムと、気になる序盤ストーリーを掲載。まだまだ謎の部分は多いが、徐々に明らかになる最新情報をさらにズームアップしてお届けするぞ!!

REBUS レブス

3月(予) タクティカルRPG	▶価格未定 ▶アトラス
	▶MC(ブロック数未定)

ここまでわかった"カルティア"の「想造」システム

『レブス』の重要な要素であり、記されている文字の組み合わせによってさまざまな効果が発揮される"カルティア"。そのシステムについては今までもいろいろお伝えしてきたが、今回は"カルティア"の万能ぶりが実感できる「想造」システムを詳しく解説していこう。

武器・防具想造

を掛け合わせると、その文字によ

ードアップの効果が得

強くさせていくことができる、何

武器の種類とグラフィック	防具の種類
斧系…斧・槌	頭系…兜・帽子
剣系…剣・刀	体系…鎧・衣
槍系…槍・棒	足系…脚・靴

装備品のカルティアでレベルアップ!!

例 木の剣 Lv.1 + 剣 = 木の剣 Lv.2

素材のカルティアでグレードアップ!!

例 木の剣 + 剣 + 鉄 = 鉄の剣

「想造」とは何か?

"カルティア"を組み合わせることによって、装備品の強化を図ったり、増援としてモンスターユニット(ゲーム上では「幻身」と呼ぶ)を造り出したりすることができる便利なシステム。それが「想造」システムだ。「想造」には「武器・防具想造」と「幻身想造」の2種類がある。プレイ中に多用することは間違いないだろう。

▲「想造」は、攻撃などと同じように行動コマンドを選択して行う。

幻身想造

ととなるカルティア(ゴーレ

出現させることができるのだ。

幻身想造に必要不可欠な3つの属性の"カルティア"	
体	……コモン
霊	…シャドゥ
鉱	……ドール

例 体 + [illegible] = ゴーレム コモン

▲「霊」のカルティアか　▲属性をドールにしたい　▲詳しいことは不明だが

主人公2人の物語に鋭く迫る!!

『レブス』には2人の主人公による2つの物語が用意されている。ここでは最新の画面写真&イラストを基に、それぞれの序盤のストーリーを紹介していく!!

トキサ編 最新画面写真から見えてくる序盤のストーリー

国の自警団に加わり、将来を嘱望されている18歳の若き騎士トキサ。英雄に憧れ、つねに正義を貫こうとする単純な性格だが、あまり深く考えず無鉄砲に行動するトラブルメーカーでもある。ある日、盗賊団と戦うことになったトキサたちは戦いの末に、捕らわれていた1人の少女を救出する。少女は堅く口を閉ざし、その素性は謎のままだったが、やがて巨大組織アクエルドに連れさらされてしまうのだ。トキサは少女を救うため、アクエルドに立ち向かっていくことになるぞ。

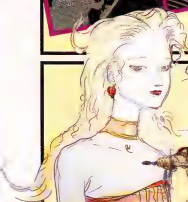
▲盗賊団を油断させるための作戦中!?
◀盗賊団のリーダーを捕らえたところかな？

自警団入団前のエピソードも!!

上の4つの写真では、自警団のメンバーとの出会いらしきシーンが描かれている。これはトキサが正式に仕える主を決めず、遠縁にあたる伯爵の元で気ままな居候暮らしをしているときのエピソードだろう。令嬢のボディガードだったトキサが、この出会いをきっかけに自分の剣の腕を生かせる自警団に入るのではないだろうか。

ラクリマ編 初公開イラストから浮かび上がる人間関係

アクエルドの陰謀

神が創った理想郷の具現化を企む巨大組織アクエルド。強大な"カルティア"の力を狙い主人公たちの行く手を阻む。

幼いころ両親を亡くし、司祭長に育てられた18歳の神官戦士ラクリマ。真面目で自分に厳しく、神の戒律に忠実な彼女は、自警団にも参加して人々の不正を正す日々を送っている。それは"カルティア"を守り、アクエルドに命を奪われた父の遺志を継ぐためでもあった。だが日増しに巨大化するアクエルドに不審を持ち、その本部に乗り込むことを決意する。

レゼルバ・リムザン
ラクリマが所属する自警団のリーダー。かつて王国騎士団長として名を馳せた人物で、人々からの信頼も厚い。

エイル・シニアン
ラクリマが務める神殿の司祭長。亡き両親に代わり、ラクリマを慈しみ育ててきた寛容ある穏やかな人物。

ラグルゼット・デア・ザール
アクエルド創設メンバーの1人で目的のためなら手段を選ばない冷血漢。カルティアへの執着が異様に強い。

カリス・ミア・カヴァリエーレ
アクエルドに所属する参謀補佐。知性的で美しい外見とは裏腹に、恐るべき実力を秘めた文法士である。

期待の作物育成&害獣退治SLG続報

まずは、作物を育てる喜びと害獣をやっつける爽快感の2つが楽しめるこのゲームの、基本的な流れをおさらいしていく。そして、新情報の「交配」システムと「宇宙野菜コンクール」について詳しく触れていこう。

宇宙一の農家になるための

このゲームの基本は、農作業と害獣退治。プレイヤーはある小惑星で宇宙野菜を育て、収穫した野菜を売ることで生計を立てていく。しかし、バブーという謎の害獣が野菜を食べにやってくるのだ。野菜を守るには、トラップを仕掛けてバブーを撃退しなければならないぞ。バブーの襲来を防ぎながら野菜を育てよう。

↑タネの買いつけ
まずは宇宙行商人のベドロから野菜のタネを買うことから始まる。最初は数種類のタネしか扱っていないらしい。

↓畑で作物育成
そして自分の畑でタネを育てていくことになる。立派な野菜になるまで、害獣のバブーから守ってあげなければいけないぞ。

「交配」で新種作りに挑戦!!

交配マシーンを使えば、2種類の野菜のタネを掛け合わせて新しいタネを作ることができる。掛け合わせる野菜は、どんな組み合わせでもOK。各野菜はバーチャル遺伝子を持っていて、交配によって競馬SLGなどのような遺伝や継承が行われる。そして、元のタネ両方の特性を受け継いだ新しいタネが誕生するという仕組みだ。このため組み合わせはほぼ無限大。しかも、遺伝的アルゴリズムによる突然変異で、珍しい新種が生まれることもあるぞ。

ビート君の予測は成功確率に関係ある!?

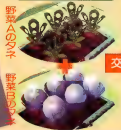
交配結果を予測するビート君のセリフは、交配するごとに微妙に違う。これにはビート君の自信度が表れているのかな?

どうやら、親父の小言で、剛腹臭で、ガチガチで、みにくい形な野菜ができそうですね。

◀「どうやら」って言うのはちょっと自信なさげだね。

ふふふ、ガチガチで、中辛で、なんとか食用で、珍奇模様で、みにくい形な野菜ができそうですね。

◀「ふふふ」って笑ってるということは自信があるの!?

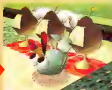
交配の流れ

交配マシーン起動!
2つの野菜のタネを交配マシーンに入れて、交配準備はOK。突然変異率の変更もできるのかな?

ビート君の結果予測
ビート君が交配結果を予測してくれる。この通りにうまくできるかどうか、さっそく実行してみよう。

この『アストロノーカ』は、作物育成&害獣退治SLGという新しいジャンルの異色作。宇宙一の農家を目指して野菜を育てていくかたわら、その野菜を狙うバブーを迎撃する、というコミカルでシュールなゲームなのだ。発売日も決定したところで、待望の続報をお届けしよう！

ASTRO NōKA
アストロノーカ

3/26(予) 育成SLG	▶価格未定 ▶エニックス ▶MC(ブロック数未定)

"はじめの一歩"

⊙晴れて収穫
バブーを畑に近寄らせないようにすれば、数日後には晴れて野菜が収穫できるぞ。タネも収穫できるので、どんどん育てていこう。

⊙バブーを撃退!!
いろんなトラップを畑の前のスペースにしかけて、野菜を食べにきたバブーを追い払うのだ。

収穫

新しい野菜が誕生したぞ!!

千凡バリバリウキウキパセリ

このタネを育ててみると……

成功

新種完成!!
ちょっとヘンだけど、予測通り新しい野菜のタネができあがったぞ。こうやってどんどん交配を重ねていけば、いつか誰も見たこともない新種を誕生させることもできるだろう。

失敗

トホホ……
売ることも育てることもできない「クズ野菜」になってしまった……ガーン！ タネを2つムダにしただけという悲しい結果だ。

「宇宙野菜コンクール」に出展だ!!

宇宙のあらゆる星では、毎週日曜日に「宇宙野菜コンクール」が開催され、プレイヤーは自分の作った野菜を出展することもできるぞ。日曜日はバブーもお休みのようで、安心してコンクールに参加できるのだ。コンクールの種目と言うべきコンテストの内容はさまざま。ライバルたちに負けない立派な野菜を出展しよう。

コンクールに優勝すると？

晴れて優勝者になれば、優勝カップと賞金を手にすることができる。この賞金を元に、また新しいタネやトラップを買うのもいい。コンテストによっては賞品ももらえることがあるので、いろんなものに挑戦しよう。

▲レベルの高いコンクールほど、獲得できる優勝賞金も高いぞ。目指すは全コンクール制覇だ!!

カレンダーで予定をチェック!

来月のコンクール開催予定を見て、出展するコンテストを決めておこう。コンテストの内容に合わせて、野菜作りをすることもできるんじゃないかな？

野菜を決めていよいよ出展!

コンクール当日、どの野菜を出展させるのかを決定する。この日のために、今まで一生懸命育ててきたのだ。その努力が実るかどうかが試されるぞ。

ドキドキ……評価はいかに?

コンテストは、3人の審査員がそれぞれ評価し、その総合得点で争われる。もちろんライバルがいるので、優勝するのはひと筋縄ではいかないぞ。

そして結果発表!!

今回のコンテストの優勝者が発表される緊張の一瞬。残念ながら、お金持ちのライバルさんに優勝を持っていかれてしまったが、次のコンテストでは優勝できるように頑張ろう！

コンテストの種類はほかにもたくさんあるぞ!!

剣と魔法が力となる！ ようこそ『ウィザードリィ』の世界へ!!

WIZARDRY LLYLGAMYN SAGA

ウィザードリィ リルガミン サーガ

2.26(予) RPG	▶¥5,800(予) ▶ローカス／ソリトンソフトウェア
	▶MC(3ブロック)

３Dダンジョンタイプ RPGの原典として名高い『ウィザードリィ』。今回は基本的なゲームの展開と、ゲームを始めるうえで欠かせないキャラメイキングについて解説しよう。これでキミも『ウィザードリィ』世界の住人になれる！

新たなる冒険者諸君！ これが『ウィザードリィ』だ！

ファイアドラゴン

ＰＳ版に収録されている「ウィザードリィ」初期３部作は、どれも基本的なゲームの流れに違いはない。町でパーティを組み、迷宮を探索し、時が来たら町外れの訓練場で転職する、といった感じだ。では、それぞれの場所でどんなことができるかを解説していこう。

▲３本のシナリオはどれでも好きなものからプレイすることができる。

ヴァンパイアロード

レッサーデーモン

マーフィーズゴースト

町

装備も安らぎも金しだい！

町では、パーティの編成や装備の購入、状態異常の治療などができる。だが、それらはすべて金しだい。迷宮でアイテムや金貨を手に入れておく必要があるのだ。

▶宿屋の最も安い部屋（？）では、ＨＰは回復しない…。

◀強力な装備は値段も張る。稼がねば…。

T O W N

迷宮

破滅と栄光とがキミを待つ！

◀迷宮の危険を伝える看板。進むべきか、退くべきか？

恐怖と闇が支配する空間、それが迷宮だ。冒険者の目的は、幾多の危険をかいくぐり、迷宮の最深部に隠された伝説のアイテムを手に入れること。その道は険しいが、戦いはキミ自身を鍛え、迷宮で得た金貨やアイテムは必ずやキミの味方となるだろう。もっともその前に、死がキミの友人になる可能性もあるのだが…。

▲あちこちに潜む謎を解かずに、迷宮の奥へ進むことはできない。

▶モンスターと戦闘！ 勝てば宝が手に入るが、負ければ…。

NAME	CLASS	AC	HITS	STATUS
ディクスン	N-FIG	1	26	戦う
ゾーカイ	N-FIG	3	22	戦う
ゲイル	G-SAM	6	21	??????
キュリアン	G-PRI	6	18	??????
Pすけ	N-THI	6	21	??????
Super-X	G-MAG	9	12	??????

D U N G E O N

マスターシーフ

ゴーゴン

町外れ

冒険はここから始まる！

町外れの訓練場では、キャラの作成や名前の変更、転職などができる。また、迷宮に入るのもこの町外れから。つまり町外れとは、すべての冒険が始まる場所であり、同時に終わる場所でもあるのだ。

▲迷宮や町への入口であると同時に、ゲームへの入口でもある。

F I E L D

序盤最大のお楽しみ!? キャラメイキングをピックアップ!

1 名前の決定

冒険の主役に名前をつける。漢字も使えるのでカッコいい名前をつけてやろう。冒険中に変更することもできるぞ。

2 種族の決定

次に、その冒険者の種族を決定する。種族によって職業の向き不向きがあるが、好みで選んでもかまわないだろう。

3 属性の決定

3種類の属性の中からキャラの性格にあったものを選ぶ。属性の選択は、職業の選択にもかかわってくる。

4 ボーナスポイントの決定〜職業選択

最後に、ランダムで決定したボーナスポイントが表示される。これを種族ごとの特性値に振り分けることで職業が決まり、キミの分身である冒険者が誕生する。彼（彼女）がどんな冒険をするか、それはすべてキミしだいなのだ。

フロストジャイアント

ハタモト

ドラゴンゾンビ

グレーターデーモン

冒険者たちは、町外れにある訓練場で作られる。ここでは、最大20人までのキャラを登録することができるのだ。このキャラメイクは、キミの物語の主役を作る作業なだけに、ある意味でもっとも大事と言えるだろう。このページではキャラメイクに関する事柄を解説しているぞ。

●種族の選択がキャラクターの基礎となる!

『ウィザードリィ』の世界で冒険者となる種族は全部で5種類。それぞれの特徴を右に書き出してみたので、参考にしてほしい。

◀種族ごとに能力値の上限が決まっている。

種族	特徴
人間	信仰心に乏しいものの、なんでもそこそこなせる。が、逆に器用貧乏のフシもあり。
エルフ	腕力や生命力はイマイチ劣るが、知恵と信仰心の高さはピカイチ。素早さもそこそこ。
ドワーフ	力や生命力では右に出る者はなく、信仰心も意外と高い。素早い行動は苦手な方。
ホビット	素早さも高いが、なんといっても運の強さは他の種族の追随を許さない。力は…。
ノーム	信仰心に長けているが、知恵は低め。肉体的には、力よりも素早さで勝負する。

●属性は意外と重要なパラメータだぞ!

属性とは、キャラが行動する際の指針となる考え方のこと。全部で3種類あり、職業選択やパーティの構成に影響を与える。

◀戦闘時の行動も属性に影響。

属性	特徴
善	自分よりも、他人や集団のためになることを優先する。困っている人は見過ごせない。
中立	その状況で何をするかはそのとき次第。特に主張もないが気分屋というわけでもない。
悪	パーティを組むのも自分の利益のため、という自己中心派。"邪悪"ではないので注意。

●職業選びは先のことも考えて!

キャラの特性値によって選択できる職業が決まる。レベルアップを重ねて上級職を目指そう。

◀さまざまな職業のキャラがいっしょに戦う。

基本職

職業	特徴
戦士	ほとんどの武器、防具を使いこなせる戦闘のエキスパート。逆に言えば戦闘以外には能がない。力が重視される。
盗賊	宝箱の罠を外すことができる、冒険には必要不可欠な職業。善のキャラは選択できない。素早さと運の強さが必要。
僧侶	信仰心による呪文で回復や防御を行い、アンデッドモンスターの呪いを解くことができる。善か悪でないと選択不可。
魔術師	自然界の法則を支配し、主に攻撃のための呪文を使いこなす。ある程度以上の知恵がないと選択できない職業。

上級職

職業	特徴
司教	僧侶と魔術師の双方の呪文を使いこなす。また、迷宮で発見した正体不明のアイテムを鑑定する能力も持っている。
侍	戦士以上の攻撃力に加え、"ZEN"の心で魔術師の呪文を使いこなす脅威の職業。東洋の島国が元祖らしい。
君主	"人の上に立つ"ことを学んだ戦士。僧侶の呪文が使える上に、アンデッドモンスターの解呪も行うことができる。
忍者	何も装備せずに戦士並みの防御力を持ち、素手で敵の首をはね一撃で倒す。恐るべき戦闘能力を持つ人間兵器。

レイバーロード

レベルフプリーフト

塔の中で起こる物語 101階までに発生する5つのイベントを紹介!

ついに塔内部へと足を踏み入れた主人公ウェイブ。今回は、塔の中で起こるイベントや、中で出会うＮＰＣについて紹介していこう。と、その前に、塔に入ってまず重要な場所が４Ｆの〝インフォルーム〟。ルーツやステータスなど、『タワーⅡ』独自のシステムを説明してくれる場所だ。まず基本的な知識を押さえてから、冒険の旅に進んでいこう。

▲冒険者としての心得を教えてくれる。

▲インフォルームへと案内されるウェイブ。

6F 魔力の放出が世界を滅ぼす元凶!?

この階では、ブレイクと再会することになる。そして、１人の小人から「魔力の放出が世界の破滅につながる」との警告を受けるのだが、戯れ言だと言い放ったブレイクは小人を握り潰す。ブレイクは「今度会う時はお前を殺す」というセリフを残し消えていく。

▼小人が残した不吉な警告は真実なのだろうか？

▲小人の命を奪っても平然とした態度をとるブレイク。

10F おしゃれな服装にこだわるステキな魔道士♥

10階では上の階へと続く階段の前に、自称〝ステキな魔道士〟が立ちふさがる。その魔道士は、服のセンスがない奴は通さないと言うのだ。別に戦って通過することもできるが、確かルーツの中に……。

▲足止めをくらってしまい困惑する冒険者たち。

◀ルーツを変更したら通行可能に。

SPECTRAL TOWER II

発売直前の『タワーⅡ』。今回は塔内部で起こるいくつかのイベントを初公開！　併せてNPCやシステム面を再チェックするぞ!!

スペクトラルタワーⅡ

1/29 RPG ▶¥5,800 ▶アイディアファクトリー ▶MC(1ブロック)

20F 妖精を襲うコボルト集団を追い払え!

この階では、１匹の妖精が今にもコボルトの集団に襲われる！　という場面に遭遇する。正義感の強いウェイブは、妖精を助けるため、コボルトの集団と戦う。コボルトは４人。かなり手強い相手になる。

▼助けたお礼に妖精から有力な情報を聞き出せたぞ。

▲妖精狩りを楽しむコボルトたちを許すな！

101F 幻と化した伝説上の町〝やすらぎの町〟が!

ついに100階を突破。意気揚々と次の階へと進むウェイブだが、そこには〝やすらぎの町〟と呼ばれる町が存在し、幾人もの人々が平和な日々を過ごしていた。町で休憩をとったウェイブは、体勢を整えるために１度運命の町に帰ることにするのだが……。

▶のどかな雰囲気に包まれた町は平和そのもの。住人たちも幸せそうだ。

再び101F モンスターに町が襲われていた!

運命の町に戻り、準備を整え終わったウェイブは冒険を再開。そして再び〝やすらぎの町〟を訪れる。だが、そこにあったのは、以前に訪れたときの面影をなくし、モリブリンという異形の怪物の手によってなかば廃墟と化した町だった。怒りに燃えたウェイブは、町を救うためにモリブリンに対して戦いを挑む。ウェイブにとって、初のボス戦だ。

▶かつて出会ったことのない強敵との戦いが始まる！

NPCと呼ばれる者—

ウェイブの味方となるのか。それとも……。

このゲームのＮＰＣとは、己の目的を果たすために塔を上る冒険者のこと。ときには味方、または敵としてウェイブの前に現れる。

自然の心を感じとれる少女。ウェイブにあわい恋心を抱いている。

▲クッキーが扱うルーツ技のほとんどは攻撃魔法。

クッキー

魔法の勉強をしていただけあって多種多様な魔法を使いこなす。ウェイブがピンチに陥ったときは、強力な魔法でサポートしてくれるハズだ。

クク

▶ククはたまにＨＰを回復してくれる。

メルン

シスターである彼女は、塔で死んだ人々を供養するために塔を上り始める。

▲かよわいメルンは共に冒険してくれる人を捜している。

鉄

▶鉄は敵でも味方でもない中立的な存在。仲間にするのは困難かも。

強敵を求めて塔を上り続けた剣豪。その秘めたる実力は、計りしれない。

冒険で気になる3大ポイントをチェック!

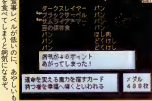
塔を脱出する方法

『タワーⅡ』で塔を脱出する方法は１つ。〝スカラベ〟というアイテムを使うことだ。このスカラベは、主に塔の中に置かれている宝箱から入手でき、使用すると一瞬にして町に戻れる。しかも、このとき〝ベラカス〟というアイテムに変化、使用すると最高到達階数や途中で立ち寄った町にワープできるという優れものなのだ。

▲スカラベを拾ったらすぐに使用して町でセーブした方が得策。

ステータスの持つ意味

このゲームでは、入手したアイテムはすべて食べられる。消化できればＨＰが回復するが、主人公の持つ「食事レベル」というステータスが低いと、病気になることもある。

▶食事レベルが低いのに、あやしいものを食べてしまうと病気になるぞ。

NPCは気まぐれ

ＮＰＣには、仲間になる場合と敵になる場合がある。どちらになるかはランダムで決定されるが、敵になっても再び登場するぞ。

◀戦闘中、勝手に逃げてしまうこともある。

小社から攻略本が発売されるぞ。タワー攻略に必要な情報が満載なので、本誌の記事同様、ぜひ読んでほしい。

●『スペクトラルタワーⅡ公式攻略ガイド』（電撃攻略王シリーズ・電撃プレイステーション特別編集）
▶発売日：１月20日　▶価格：
発行：メディアワークス　発売：主婦の友社

頂点を目指し、旅は続く

攻略Station
How to win
テイルズ オブ デスティニー
チョコボの不思議なダンジョン
グランツーリスモ
機動戦士Zガンダム
リアルロボッツファイナルアタック
フロントミッションオルタナティヴ
トゥームレイダー2
クラッシュ・バンディクー2

イラスト／伊藤勇太

テイルズ オブ デスティニー

お待たせの攻略第2回！　必要不可欠な情報からちょっとしたお遊びネタまで、幅広く紹介していくぞ!!

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶ナムコ
	▶MC(1ブロック)

「〜ファンタジア」の頃からのファンだったので、タイトル発表時からずっ〜と期待していたのですが……。いや〜、期待を裏切らないおもしろさです。あとは、愛しのチェルシーちゃんがもう少し活躍してくれればいうことなし！　なんだけどな〜(笑)。そうそう「TOD」ガイドはどうでしたか？　機会があったら、また企画したいと思いますので、御意見・御感想などがありましたら、ドシドシお寄せ下さいませませ。　（チェルシー担当［苦笑］袋）

STORY攻略PART2! ノイシュタットからモリュウ領まで

幸せになれるフローチャート第2弾！

- **フィッツガルド港** グレバムと「神の眼」の行方を追うスタンたちが港に到着。
- **ノイシュタット** 噂の海賊船を捕まえるため、船を仕立てて海へ乗り出す。
- **フィッツガルド近海** 海賊船に遭遇！　敵船へ乗り込んで激しい戦いを展開する。
- **ノイシュタット** 闘技場でのイベントで、マイティ・コングマン登場！
- **シデン領** ここではモリュウ領への抜け道についての情報を入手する。
- **モリュウ領への抜け道** 自然の洞窟を舞台に、モンスターとの激しい戦いが展開。
- **モリュウ領** 最後の仲間キャラ、吟遊詩人のジョニー・シデンと出会う。

次号へ続く

今回は、大国フィッツガルドの首都・ノイシュタットに船で到着するところから始まり、レンズ運搬船を狙う海賊船団との息詰まる連続戦闘、東洋風の雰囲気を持つアクアヴェイルの2つの街、シデンとモリュウに至るまでを、ミニゲームやさまざまなイベントの紹介を交えながら徹底攻略していくぞ。

さらに、9人のメインキャラクターのうちで、これまでに姿を現していなかった2人、マイティ・コングマンとジョニー・シデンもついに登場。スタンたちの冒険の旅は、ますます熱く盛り上がっていくのだ！

(ワールドマップ)

これまでのあらすじ

剣の腕で一旗揚げようと、セインガルド王国を目指して田舎の村を旅立った、主人公のスタン。意志を持つ剣であるソーディアン・ディムロスを始め、謎の剣士ウッドロウ、弓使いの美少女チェルシー、記憶喪失の女戦士マリー、レンズハンターのルーティ、王国の若き剣士リオン、ストレイライズ神殿の司祭フィリアらと、運命の出会いを果たしていく。そしてスタンは、古代文明の遺産である「神の眼」を使って、世界に暗雲をもたらそうとする巨大な陰謀の存在を知ることに……。果たしてスタンは、「神の眼」を取り戻すことができるのだろうか!?

フィールドマップ上に登場するモンスターリスト

ちなみに、「フィッツガルド」は上のマップでノイシュタットがある大陸、「アクアヴェイル」はモリュウ領、シデン領のある大陸のことだ。

フィッツガルド

	マンドレイク	ホーネット	リザード	ポイゾンスネーク	ヴァルチャー
HP	567	420	500	588	573
TP	96	0	0	0	0
EXP	33	24	25	32	31
ガルド	11	38	40	31	33
レンズ	4	1	2	1	0

マンドレイク とってもかわいい顔と仕草をしているが、これでもれっきとしたモンスター。地の属性の晶術「ストーンブラスト」を使う。入手アイテム：ベジタブル、ポムポムのたね

ホーネット G・ビーの上位種で、同じように遠距離から針を飛ばして攻撃してくる。体が小さいので、ちょっと攻撃を当てにくいかも。入手アイテム：パナシーアボトル

リザード リザード（とかげ）というより岩の固まりのような外見を持つモンスター。飛び道具で攻撃するほか、触手を使った連続攻撃も繰り出してくる。入手アイテム：ビーストミート

ポイゾンスネーク 攻撃力や防御力もそこそこ高く、しかも毒を持っているやっかいなモンスター。できれば遠距離攻撃で倒したいところだ。入手アイテム：パナシーアボトル、ビーストミート

ヴァルチャー 大型の飛行タイプモンスター。上空を飛び過ぎながら、下方に向かって羽を降らせて攻撃する範囲攻撃技「羽シャワー」に注意しよう。入手アイテム：チキン

アクアヴェイル

	G.リーチ	マックァツィン	ドリルフィッシュ	マンドラゴラ	トータス
HP	873	970	804	850	700
TP	0	0	0	80	0
EXP	52	52	51	61	49
ガルド	37	43	34	26	48
レンズ	1	1	2	3	0

G.リーチ いわゆる、でっかいなめくじのこと。弱そうな見かけに寄らず、攻撃力、防御力、HPのいずれも高く、倒すのには結構苦労させられるだろう。入手アイテム：オレンジグミ

マックァツィン ザリガニとカニを足して2で割ったようなモンスター。小エビ（?）を3匹飛ばす（それぞれに当たり判定がある）攻撃をしてくる。入手アイテム：ずわいがに、くるまえび

ドリルフィッシュ 飛び道具攻撃を得意としている。また、ドリルのように回転しながら突っ込んでくる体当たり攻撃（複数キャラに当たり判定アリ）を行うことも。入手アイテム：ヤリイカ

マンドラゴラ マンドレイクの上位種モンスター。直接攻撃や花粉による中距離攻撃のほか、「パニックボイス」「グレイブ」などの多彩な攻撃法を使ってくる。入手アイテム：ベジタブル

トータス 堅い甲羅を持っている、亀のモンスター。桁違いの防御力を持っており、通常攻撃や必殺技などはほとんど効果無し。倒すには、晶術を使おう。入手アイテム：オレンジグミ

各ページを読む前に…

各ページでは、右の４つのポイントを軸にゲームの進め方を解説。また、「ＴＯＤ」の世界を深く知るためのコラムなどもあるので、読み逃しのないように。

◎マップ
ダンジョンのマップを掲載。なお、進行上さほど重要ではないと思われるマップは割愛している場合もある。

◎イベント
シナリオ展開上で重要なものや、「これは注目！」というイベントなどをピックアップして紹介している。

◎アイテム
ダンジョンなどの宝箱で手に入るアイテムの、名前と入手場所を掲載。また、街にあるショップの商品リストもある。

◎キーワード
レンズやソーディアンなどの重要なキーワード群を解説。これを読んで、「ＴＯＤ」世界をより深く理解しよう。

ノイシュタット その①

カルバレイスでつかんだ手がかりを元に、フィッツガルドの首都、ノイシュタットへやってきたスタンたち。さっそく街へと乗り込むが……。

街に入ったところでイベントが発生するが、これはゲーム進行とは直接関係ないので気にしないでもいい。ここでのポイントは、パーティの武器・防具関係を充実させることだ。また、パーティの平均レベルが１桁の場合は、街の外でレベル上げ戦闘をして10程度にはしておこう。でないと、このあとの海賊船での戦闘がきついかも……。ちなみに、港にはルーンボトルが１個落ちているので見逃さないようにしよう。それと、ショップリストの「チケットセンター」と焼き肉「ジュージュー」の２つだけは、海賊船から帰ってからじゃないと行けないぞ。

◀街に入ると、金持ちの姉弟が一人の少年をいじめている現場に遭遇。

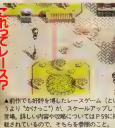
怒りのルーティ!!

◀▲金持ち姉弟の鼻持ちならない態度に、怒り心頭のルーティ。少年をかばうその言動に、スタンは素直に感心する。ルーティの隠れた優しさがかいま見える、素敵なエピソードだ。

ショップガイド

店の名前	商品の名前（価格）
武具店「アーケディア」	ショートソード（20）、ロングソード（40） バトルアクス（600）、リングメイル（300） シルバーメイス（580）、カイトシールド（350） アーメットヘルム（480）、ランドベレット（340） ガントレット（380）
氷菓子「ソフトクリム」	アイスキャンデー（50）、フィッツシェイク（100）
「チケットセンター」	アップルグミ（30）
焼き肉「ジュージュー」	チキン（420）、ＥＧＧ（150） ビーフ（1000）、ステーキ（1500）
スーパー「Ｆ・マート」	アップルグミ（30）、オレンジグミ（100） ミックスグミ（120）、レモングミ（250） パイングミ（500）、ライフボトル（150） ルーンボトル（500）、パナシーアボトル（80） ホーリィボトル（40）、スペクタクルズ（５） ロールパン（30）、チーズ（70） レモン（30）、アセロラ（250）
軽食「ＳＰバーガー」	フィッツバーガー（180）、フィッツポテト（50） フィッツシェイク（100）
オベロン「西大陸支店」	スペクタクルズ（５）、オベロナミンＣ（50） オベロンＥＸ（300）、エナジーブレット（320）
肉屋「肉のまるも」	チキン（420）、ビーフ（1000）
魚屋「ととまさ」	ヤリイカ（100）、すずき（130） にしきべら（10）
生地の店「銀の糸」	アンバークローク（280）、ランドベレット（340） ブルーリボン（220）
八百屋「ガチョウの家」	むしくいリンゴ（２）、ベジタブル（300） レモン（30）、リンゴ（30） イチゴ（200）、スウィーティ（220） アセロラ（250）、パイン（500） プレーン（440）、マンゴスチン（1500）
魚屋「キャビア１号」	ヤリイカ（100）、すずき（130） ひしだい（120）、にしきべら（10） あかあまだい（480）
魚屋「キャビア２号」	ヤリイカ（100）、すずき（130） にしきべら（10）、かつお（130） とらふぐ（4000）

広〜い街ですから、イロイロあります♥

ノイシュタットの街には、あちこちにさまざまなシカケが施されている。最速プレイもいいけど、ここはひとつ、のんびりと町の人との会話を楽しんだり、ミニゲームで遊んでみては？

これってレース？
▲前作でも好評を博したレースゲーム（というより"かけっこ"）が、スケールアップして登場。詳しい内容や攻略についてはP59に掲載されているので、そちらを参照のこと。

街の北には闘技場

▲街の北には闘技場があるらしい。ただし、この時点では入ることはできないのでご注意を。

くさったミカンも(笑)

▲左下隅の家とスーパーの棚の１つで入手可能。ただし、食べるとランダムで毒を受けてしまうのだ。

船を使って海賊退治!

船を降りるとき、リオンは「イレーヌはレンブラントの屋敷にいる」と言うが、彼女は屋敷ではなく街のレンズショップにいるので、まずはそこに向かう。ショップに入ると、イレーヌを交えての作戦会議が始まる。そこでリオンが、オベロン社の運搬船をオトリに使って海賊船をおびき出し、そこを一網打尽にする、という作戦を提案。一行はイレーヌが仕立てた船に乗って、一路フィッツガルド近海へと向かうことに……。

◀イレーヌは、フィッツガルド方面支部長という重職に就いているとは思えない、気さくな感じの女性なのだ。

◀この部屋には、ベルベーヌとオベロンＥＸが落ちているので、拾い忘れのないように。

出発前に装備を充実!!

▲この先はかなり長い戦闘になるので、出発前にできるだけ武器・防具やアイテム類を充実させておこう。

フィッツガルド近海へ

オトリのレンズ運搬船に乗って、海賊船退治の航海に出発した一行。なかなか出現しない海賊にシビレを切らしたルーティの「早く襲ってこないかしら」という言葉に応じるように、ついに奴らが現れた！

船に乗ったあとはボス戦直前までセーブできないので、まずは港にある記憶陣でセーブすべし。さて、海賊船の戦いは、子分艦3隻、親分艦1隻の合計4隻との連続戦闘となる。ポイントは、攻略にかかった合計時間によって、2隻目&3隻目で出現するアイテムの内容が変化するところ。1隻目を300秒未満でクリアすれば2隻目aに、それ以上かかれば2隻目bに。2隻目aを計500秒未満でクリアすれば3隻目aに、それ以上かかれば3隻目bに。また、2隻目bを計540秒未満でクリアすれば3隻目bに、それ以上かかれば3隻目cになるのだ(内容は入手アイテム一覧を参照)。なお、1隻目とボス艦での入手アイテムは固定となっている。

入手アイテム(1〜3隻目)

<1隻目>
①ワルーンソード
②アップルグミ
③ミックスグミ
④レモングミ
⑤ミラクルグミ
⑥パイングミ
⑦オレンジグミ
⑧パナシーアボトル
⑨ライフボトル
⑩パイングミ
⑪ミックスグミ
⑫オベロナミンC
⑬オベロンEX
⑭レモングミ
⑮オベロナミンC
⑯オベロナミンC
⑰ベルベーヌ
⑱ミラクルグミ
⑲ラベンダー
⑳オベロナミンC
㉑オベロンEX
㉒オベロンGOLD
㉓ラベンダー
㉔セボリー
㉕ベルベーヌ
㉖セージ

<2隻目a>
①ヤリイカ
②あかあまだい
③ミラクルグミ
④あかあまだい
⑤スプリントメイル
⑥ヤリイカ
⑦レモングミ
⑧ホーリィボトル
⑨パイングミ
⑩ヤリイカ
⑪ししゃも
⑫ランドベレット
⑬ヤリイカ
⑭サンマ
⑮ブルーリボン
⑯アワーグラス
⑰ヤリイカ
⑱ヤリイカ
⑲サンマ
⑳まぐろ
㉑ヤリイカ
㉒カイトシールド
㉓シルバークローク
㉔まぐろ
㉕まぐろ
㉖まぐろ

<2隻目b>
①スペクタクルズ
②ダークボトル
③どくかます
④ダークボトル
⑤にしきべら
⑥スペクタクルズ
⑦スペクタクルズ
⑧ミックスグミ
⑨スペクタクルズ
⑩あかあまだい
⑪ホーリィボトル
⑫あかあまだい
⑬ホーリィボトル
⑭ヤリイカ
⑮アンバークローク
⑯ホーリィボトル
⑰ヤリイカ
⑱ヤリイカ
⑲あかあまだい
⑳スプリントメイル
㉑ホーリィボトル
㉒ブルーリボン
㉓まぐろ
㉔あかあまだい
㉕あかあまだい
㉖アンバークローク

<3隻目a>
①フレアボトル
②シルバークローク
③リキュールボトル
④マンゴスチン
⑤チャームボトル
⑥オベロンGOLD
⑦エナジーブレット
⑧エナジーブレット
⑨エリクシール
⑩ミラクルグミ
⑪たい
⑫ミックスグミ
⑬ルーンボトル
⑭ウイングドブーツ
⑮ルーンボトル
⑯ミラクルグミ
⑰たい
⑱ミックスグミ
⑲エナジーブレット
⑳ミラクルグミ
㉑ルーンボトル
㉒ホーリィボトル
㉓かえんだん
㉔タリスマン
㉕ウイングドブーツ
㉖エナジーブレット

<3隻目b>
①フレアボトル
②リキュールボトル
③ルーンボトル
④ミラクルグミ
⑤パナシーアボトル
⑥フレアボトル
⑦ミックスグミ
⑧ミラクルグミ
⑨リキュールボトル
⑩リキュールボトル
⑪オベロナミンC
⑫ミックスグミ
⑬オベロナミンC
⑭フレアボトル
⑮ミラクルグミ
⑯ミックスグミ
⑰オベロナミンC
⑱フレアボトル
⑲リキュールボトル
⑳ミラクルグミ
㉑オベロナミンC
㉒ウイングドブーツ
㉓エナジーブレット
㉔ルーンボトル
㉕タリスマン
㉖ミラクルグミ

<3隻目C>
①アップルグミ
②オレンジグミ
③オベロナミンC
④アップルグミ
⑤オベロナミンC
⑥オレンジグミ
⑦スペクタクルズ
⑧オベロナミンC
⑨スペクタクルズ
⑩フレアボトル
⑪アップルグミ
⑫オベロナミンC
⑬アップルグミ
⑭オレンジグミ
⑮オベロナミンC
⑯オベロナミンC
⑰アップルグミ
⑱オレンジグミ
⑲リキュールボトル
⑳オベロナミンC
㉑オレンジグミ
㉒セージ
㉓セボリー
㉔リキュールボトル
㉕ミラクルグミ
㉖ミックスグミ

モンスターリスト

ピラート

HP：610
TP：0
EXP：38
ガルド：38
レンズ：0

殴る蹴るといった体術で攻撃するタイプ。また、海賊らしく(?)、魚を投げて遠距離攻撃をしてくる。離れているからといって安心は禁物だ。入手アイテム：まるそうだ、すずき

バーサーカー

HP：680
TP：0
EXP：39
ガルド：40
レンズ：0

飛行竜で登場したバーバリアンの強化版。斧を投げる攻撃も一緒だ。なお、こいつの攻撃を受けると気絶する場合があるので注意しよう。入手アイテム：フレアボトル、アップルグミ

ワーヴァルチャー

HP：274
TP：120
EXP：29
ガルド：29
レンズ：3

ヴァルチャーと同じく、範囲攻撃の「羽シャワー」を使ってくる、飛行タイプのモンスターだ。HPが低いので、倒すのはそう難しくはないだろう。入手アイテム：チキン

モンクソルジャー

HP：684
TP：0
EXP：48
ガルド：96
レンズ：0

カルバレイスのストレイライズ神殿でも登場した敵(モンスター？)。高いHPと攻撃力を誇り、それを生かした肉弾戦を得意とするタイプだ。入手アイテム：アップルグミ

プリーステス

HP：534
TP：60
EXP：29
ガルド：30
レンズ：3

こちらも同じく神殿で登場。「ファーストエイド」「ウインドアロー」「アシッドレイン」「ディープミスト」と、4種の晶術を使うのだ。入手アイテム：オレンジグミ、アップルグミ

テイルズ オブ デスティニー

海賊の旗艦を制圧せよ!!

3隻の子分艦を制圧するとボスのバティスタが乗る大型艦が登場する。登場するモンスター自体はほかの船と同じなので、ここまでたどり着いたパーティならば戦闘で苦労することはないはずだ。また、セーブポイントも用意されているので、レベル上げをしたい場合はここを起点にしよう。

◀セーブポイントは、ボスの部屋の一つ手前の部屋にある。忘れずにセーブするべし

▲敵の人数はさほどでもないが、とにかくバティスタが強いので、苦戦は必至だ。

ボスの部屋への順路

▲戦闘前後の会話によると、バティスタとフィリアは旧知の間柄らしいのだが。

ボス:バティスタ

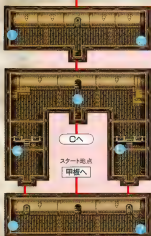
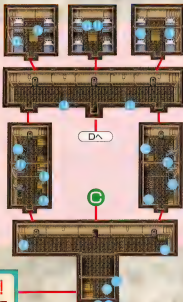
HP	4500
TP	0
EXP	500
ガルド	120
レンズ	5

▲バティスタの攻撃には気絶効果があるので、前線のキャラは要注意だ。

ハーメンツ村でのリオンを除くと、初の名前付きボスキャラ。さすがに能力値も高く、小さくジャンプして攻撃する「爪辰流撃」と、突進して攻撃する「刺突爪撃」という2つの技も使ってくるので、倒すのには結構苦労するはず。ちなみに倒すには、だいたい17レベル前後の強さがあれば大丈夫だろう。入手アイテム：アップルグミ、ベルベーヌ

第1層

第2層

第3層

こんなところにもアイテムが!

このバティスタ艦では、画面上ではまったく見えないところに、宝箱が隠されている場合がある。しかも、そこにはアクアマリンやシーブズマントなどの、非常にレアなアイテムが入っているのだ。これらの隠しアイテムは、マップを参照して必ず取っておくようにしよう。

▲このように画面上では、宝箱があることはまったくわからない。かなり意地悪な隠し方だ。

入手アイテム

①オレンジグミ
②オベロナミンC
③ほのおのかべ
④アップルグミ
⑤オベロナミンC
⑥オベロナミンC
⑦レモングミ
⑧ミラクルグミ
⑨ヴェルダン
⑩バトルアクス
⑪アンバークローク
⑫アップルグミ
⑬アイアングローブ
⑭アイアンサレット
⑮オレンジグミ
⑯パイングミ
⑰レモングミ
⑱オレンジグミ
⑲アップルグミ
⑳オレンジグミ
㉑アップルグミ
㉒ミックスグミ
㉓オベロンEX
㉔シルバーチェイン
㉕スプリントメイル
㉖アクアマリン
㉗シーブズマント
㉘アップルグミ
㉙オレンジグミ
㉚アワーグラス
㉛ダークボトル
㉜まぐろ
㉝どくかます
㉞シルバークローク
㉟オベロンGOLD
㊱ライフボトル
㊲ホーリィボトル

ノイシュタット その②

海賊退治も大成功！　ボスのバティスタを連れて、一行は再びノイシュタットへ。だが喜びも束の間、バティスタは夜陰に紛れて逃走を計る。

▲▶スタンたちの活躍により、ノイシュタットを荒らす海賊たちは全滅。グレバム追跡への、新たな足がかりとなるか？

バティスタを捕らえてから、一行がアクアヴェイルに出発するまでの間、このノイシュタットでは閑話休題的なイベントが発生する。それが下の囲みで紹介している、デートイベント。理知的なお姉さま・イレーヌの意外な一面が見られたり、ルーティが嫉妬からか（？）２人の行動をストーキングしたり、となかなか楽しいイベントなのだが、実はこのイベントは非常に長い。しかも、海賊退治のイベントが終わり、ノイシュタット港に着いたあと、港から出ると自動的にイレーヌの屋敷まで移動し、このイベントが発生する。つまり、自由に動けるのは港の中だけなのである。幸い、港にはセーブポイントがあるので、念のためにセーブしておこう。また、このデートイベントの最後には、スタン単独による戦闘もあるので、海賊船で手に入れた戦利品は忘れずに装備しよう。

▲イレーヌの屋敷の一室を借りて、捕らえたバティスタを尋問。だが、バティスタは不敵な態度のまま、一向に口を割ろうとしない。

▲そこでリオンは、マリーがつけていた頭の輪（囚人用の拘束具）を外して、バティスタにセット。電撃でバティスタを責める。

▲だが、身体に電気を流されても、バティスタはグレバムの行方を教えようとしない。まさか、本当に知らないのだろうか？

スタンのドキドキデート大作戦

スタンはイレーヌと楽しいひとときを過ごせるのか？

オベロン社・ノイシュタット支部の責任者であるイレーヌ。良家のお嬢様的な雰囲気を持つ彼女だが、なぜか出会ったときからスタンに強い興味を示していた。そんな彼女の興味もピークに達したのか、暇を持て余すスタンを、自分からデートに誘ってしまうイベントがコレ。ここでは、そんな２人のデートコースを大検証！　ぜひ彼らの、かみ合っていない会話を楽しんでほしい。

▲意外にももてまくり（？）のスタン君。

SPOT 1 まずは家の前で軽く語らい

と、いうことでデートを開始した２人。まずは、イレーヌの家の前で改めて自己紹介とばかりにお互いの故郷のことを話す。スタンがフィッツガルドの出身なのはすでにわかっていたが、ここでは意外にもイレーヌが地元出身（ノイシュタット）ではないことがわかる。デートの相手がイレーヌのせいか、田舎者丸出しで興奮するスタン。だが、すっかり意気投合した２人は、肩を並べて仲良く歩き出す……。このままでいいのか、ルーティ？

◀▲フィッツガルドの出身だが、ノイシュタットに来るのは初めてだというスタン。イレーヌは喜んでスタンに街を案内する。

SPOT 2 桜並木でなつかしい過去を思い出す…

そして、イレーヌがスタンを案内したのは中央公園。ちょうど今、桜が満開の時期らしく、一面は鮮やかな薄ピンク色に染まっている。１本の桜の木の前で、イレーヌは、桜の木にまつわる彼女の過去の話を話してくれた。どことなく寂しげなその横顔に、スタンも思わずクラッと来てしまった様子だが……。

▶中央公園は、入り口からすでに桜満開。

◀彼女がノイシュタットに来たのは、自分の意志ではなかった。

SPOT 3 中央公園で海を眺め…

次に２人がやってきたのは中央公園の奥。ここから一望できる海は、ノイシュタットで一番キレイだと言われている。また、デートスポットとしても有名らしく、周りはカップルだらけだ。ここでもスタンは、純朴というかお子様というか、田舎者ぶりを発揮する。

◀湾岸ならではのスポット。これなら恋も進展する？

▶「泳ぎたい」ってキミ…。ムードぶち壊し（苦笑）。

ルーティがストーキング？

スタンたちの仲が気になるのか、デートの間、ルーティはマリーを連れて、２人を追跡している。木の陰、人の陰に隠れて様子を伺うルーティの動きを追うのも、このイベントの楽しみの１つだ。

▶相手がイレーヌなのが気に入らないらしいが…？

◀「どこにいても桜は桜…」。故郷へ帰れる日を夢見てイレーヌは頑張っている。

そして、スタンがデートを楽しんだその夜…

屋敷に戻ってきたスタンたちを迎えたのは、深刻な面持ちのフィリアだった。バティスタはかたくなにその口を割らず、度重なる電気ショックに気を失ってしまい、尋問は一時中断。翌朝、フィリアがバティスタの部屋へ食事を運びに行くと、そこはもぬけの殻！ しかし、それはバティスタを泳がせてグレバムの所在を知ろうという、リオンの作戦だったのだ。

パーティに亀裂が？

▶フィリアを疑うルーティ。そんな場合じゃないだろう!?

バティスタとフィリアの微妙な関係

バティスタ戦前のフィリアとの会話や、今回のバティスタの回想シーンからわかるように、バティスタとフィリアは過去に面識があったらしい。それもどうやら、バティスタはフィリアに対して、少なからず好意を寄せているようだ。もっとも当のフィリアは、持ち前のニブさゆえに、全然気づいてはいない様子だが(笑)。

▲気を失って倒れるバティスタを、複雑な心境で見つめるフィリア。

▼こういう面を見ると、バティスタも決して悪人には見えないが…。

▲バティスタの想いがフィリアに通じることは…、ないだろう(笑)。

SPOT 4 アイスキャンディーに舌つづみを打ち

続いてはノイシュタット名物、アイスキャンディー。スタンは「名前も知らない」というし、この世界でアイスはマイナーなのかな？ 大人の雰囲気から、一気にお子様気分に早変わり。でも、スタンにはこっちの方がお似合い!?

▲お姉さんぶりを発揮する、イレーヌ。ここは素直に、アイスキャンディーをごちそうになりましょう。

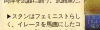
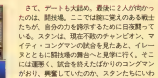
▲見事に当たりクジを引くスタン。この棒を持って再び店を訪れれば、アイス(フード袋い)と交換できるので、忘れずに引き換えに来よう。

お姉さんに逆らおうなんて10年早いんダゾ。

マリーは甘い物が大好き

▲▶この満足そうな笑顔しかし、このパーティ変わり者ばかりなんですけど…。

ルーティとともにスタンの尾行に出かけたマリーだが、彼女自身は他人の色恋沙汰には興味がないらしい(天然のボケという噂も)。このアイス屋でも、スタンたちの先回りをしていると思いきや、実は自分がアイスを食べたかっただけのようだし…。確かに、食べることに幸せを感じるなんて、彼女らしいといえば、らしいよね。

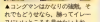
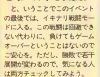
SPOT 5 最後はちょっとカゲキに闘技場で…

さて、デートも大詰め。最後に2人が向かったのは、闘技場。ここでは腕に覚えのある戦士たちが、自分の力を誇示するために日夜闘っている。スタンは、現在不敗のチャンピオン、マイティ・コングマンの試合を見たあと、イレーヌとともに闘技場の舞台へと見学に行く。そこには運悪く、試合を終えたばかりのコングマンがおり、興奮していたのか、スタンたちにいわれのない罵声を投げかける。自分はおろか、女性までも馬鹿にするコングマンにスタンは激怒。単身、挑みかかっていくのだった…。はたして、その勝敗は？ そして、デートは無事に終わるのか？

▲無敗と言われる現チャンピオンのコングマンは、自分の肉体を武器に闘う、武闘家だ。

▶スタンはフェミニストらしく、イレーヌを馬鹿にしたコングマンを許せないようだ。

思わぬ所で戦闘!

と、いうことでこのイベントの最後では、イキナリ戦闘モードに入る。この戦闘は回避できない代わりに、負けてもゲームオーバーということはないのでご安心を。ただし、勝敗で若干展開が変わるので、気になる人は両方チェックしてみよう。

▲コングマンはかなりの強敵。それでもどうせなら、勝ってイレーヌにいいところを見せたいよね。

ボス!?:マイティ・コングマン

HP	2935
TP	272
EXP	150
ガルド	320
レンズ	0

一発のダメージが大きく、ガードの上からでもガリガリ削るパワーの持ち主。接近戦は危険。「魔神剣」で遠距離からチクチクやりつつ、こまめにHP、TPを回復しながら戦おう。入手アイテム：アップルグミ。

▲ボルトスラストや、ロンブショルダーなどの必殺技は要注意。食らうと気絶することもあるぞ。

戦士にも休息は必要!? たまには街の散歩としゃれこもう

神の目を取り戻すべく旅を続けるスタン一行。バティスタを追いかけ次の目的地へと向かうことになったのだが……。と、ここでひと休み。たまには休息を取ることも必要だ。ここは1つ冒険の準備を整える意味も含め、ノイシュタットの街をくまなく巡ってみてはいかがだろう？

これまでに登場した街の中でも、一番大きいだけに、改めて街を探索すれば、これまで見落としていたことがあるかも？ アイテムが見つかる家だってあるのだ。

▲心優しいイレーヌは孤児たちにお菓子を配っているらしい。

▲桜並木を眺めながら食べるアイスキャンディーの味は格別。やみつきになっちゃうかも。

▶百貨店F・マートでショッピング。次のシデンではアイテムが買えないので、補充しておこう。

▶デートスポットとして有名な公園でラブラブなカップルを発見！ ちょっとしたイベントが盛りだくさんだ。

公園での憩いのひととき

▼この公園は観光名所としても有名。たくさんの人々が観光ツアーに参加している。ちなみにツアーガイドのお姉さんは美人らしい♥。

※マップ上の記号についてはP59のコラムで説明しています。

追いかけっこ

このノイシュタットでは、街で一番足が速い少年と競争するというミニゲームを遊ぶことができる。勝利すると賞品を獲得できるが、街一番を自負するだけあって、そう簡単には勝たせてはもらえないのだ。そこで、ここでは1着になるためのコツを、左ページのコース図を使ってポイントごとに説明していくぞ。

◀レースの前には説明を受けておこう。ちなみにレースの途中で司会のお姉さんに話しかけると、レースを中断できる。

▶レースに勝てば賞品を選ぶことができる。ただし、3回勝つと少年がレースを辞退するので、よく考えて選ぼう。

賞品		
セージ	マジカルルージュ	シーブスマント

街の中で競争!? ダッシュを駆使して目指せ1着

CHECK POINT

レースで1着を取るには、まずコースを覚えること。そして、できるだけインコースを走ることを常に意識しておこう。また、コース上で注意しておきたい8つのポイントをアドバイス付きで紹介。これを参考に1着を目指してがんばってほしい。

ポイントA

フライングするかしないかのギリギリのタイミングでスタート。この時点で遅れをとるとあとで追い抜くのが難しいので、決して少年に遅れを取らないこと。

ポイントB

このポイントでは、少年の前に割り込むような感じでコーナーを曲がろう。できそうにない場合は、インを走って次のコーナーで追い抜く準備をしておくこと。

ポイントC

ありがちなのが、このポイントを本来のコースと勘違いして曲がってしまうこと。ここで、コースアウトしてしまうと、かなりのロスタイムとなるので要注意。

ポイントD

ここでもポイントBと同様、少年の前に割り込む感じでコーナーを曲がろう。自分が先行している場合は、インコースを走るように心がけておけばOK。

ポイントE

ポイントCと同じように次の階段と勘違いして曲がらないように注意すること。もしもここでコースアウトしてしまうと、少年を追い抜くのはほとんど不可能。

ポイントF

このポイントが少年を追い抜く最大のチャンス。すかさずインをとって階段を上がり、左に曲がれば簡単に少年を追い抜くことができるハズだ。

ポイントG

このコーナーでは、壁にぶつからないようにジグザグに走るよりも中央に建っている街灯にぶつかり、そのまま上に走るとスムーズに進むことができる。

ポイントH

2周目に突入するときはスタートラインが折り返し地点となる。ここでは、ラインを踏み越える距離を最小限にとどめて折り返すことが大切だ。

闘技場

マイティ・コングマンを倒してチャンピオンの座を奪え!

イレーヌとのデートイベントで一度は戦うことになるマイティ・コングマン。なんと、この闘技場ではそのコングマンを仲間にすることができる。条件はいたって簡単で、大会に出場してコングマンを倒せすだけでいい。と言ってもコングマンは、かなりの実力の持ち主。苦戦はまぬがれないだろう。そこで、強敵コングマンに勝つための必勝法を伝授するぞ。コングマンが仲間になれば大幅に戦力UPすること間違いなし！挑戦してみよう。

▼救護班の人に回復してもらうこともできる。

◀大会開始直前に仲間の声援（？）を受けて第1試合に臨むスタン。もし、期待を裏切って負けてしまったら……。

◀大会にはスタン1人での出場となるのだ。

キャラクターファイル①
マイティ・コングマン

ノイシュタットで彼を知らないものはいない、というほど有名な格闘技のチャンピオン（スタンに王者の座を奪われるまでは）。体力に自信があり、鍛え上げた肉体から繰り出される必殺技は超強力。

コングマン即席必勝法

戦法としては、後手にまわってコングマンの攻撃をガードしたあとに必殺技を叩き込む方法が最良。使う剣技はTPの消費が少なく、多段ヒットする"飛燕連脚"がオススメ。一度攻撃を加えたら絶え間なく「斬り→キャンセル→飛燕連脚」を繰り返せば楽に勝てるハズだ。あと、長期戦を見越して回復アイテムはいっぱい用意しておくこと。

▶コングマンに攻撃のチャンスを与えてはいけない。連続攻撃で攻めまくろう。

▶回復アイテムを使っている間は完全無敵状態となる。

対戦者&賞品リスト

	対戦者名
1	バーバリアン
2	リザードマン
3	スコーピオン
4	ワーム
5	ホーネット
6	ポイゾンスネーク
7	マックァツイン
8	マンドラゴラ

	賞品名
1	エリクシール
2	薬草セット
3	しあわせぼうし
4	ちん味セット
5	グミセット

シデン領

グレバムの行方を探るために、わざとバティスタを逃がした一行。その行く先がアクアヴェイルと判明するが、アクアヴェイルはセインガルドやフィッツガルドと折り合いが悪く、帰りの船は保証できないとイレーヌは言う。スタンたちは決死の覚悟で、アクアヴェイルのシデン領へと潜入する。

シデンの街の入口にいる老婆によればバティスタはお隣のモリュウ領にいるらしい。しかし、現在シデンでは、モリュウとの連絡がすべて途絶えてしまっているという。港で船員の話を聞いてみても、案の定、船を出すことは不可能とのこと。では、どうやってモリュウへ行くのかというと、南方の海岸にある洞くつを通っていくことになる。この洞くつの存在を知るには、船員に船の乗船を断られたあと港の堤防の先にいる老人に話しかければOK。場所を知っていても、老人の話を聞いておかないと、洞くつには入れないので注意しよう。また、このシデンの街では、アイテムの売買が一切できないので、ノイシュタットを発つ前に必ず補充しておくように。

▲国交の関係で、船でアクアヴェイルに入るのは無理。そこでスタンたちは泳いで陸に渡ることに。

▲一行がたどり着いたのは、アクアヴェイルに属するシデン領東南の海岸。

シデン領に到着!

▼トラブルもなく、シデンの街までやって来ることができた。

独特の文化を持つシデンの街並み

水に囲まれたシデンの街。港町特有の活気が感じられないのは、モリュウとの連絡が途絶えている事件のせいだろうか。別段、閉鎖的というわけでもないが、シデンの人々(特に高年齢層)はセインガルドに対してあまり良いイメージを抱いていないようだ。今回のモリュウの一件にしても、「セインガルドの仕業」と思い込んでいる人も多い。また街の人に話を聞くと、「女は家で家事をしろ」的な風潮があるようで、その辺は日本を思わせないこともない。そんな懐かしくも新しい街、シデンを歩いてみよう。

▲この街でよく見かける、変なオブジェの1つ。う～ん、謎多き街だ。

◀街の入口にはこんなピエロがいたりもする。観光地には思えないのだが…。街おこしの一環だろうか?

▲ひなびた観光地などによくある、穴から顔だけを出して記念写真を取るという、アレだ。確かに、バニーさんに、スタンの顔じゃ…。おかしすぎる(笑)。

シデン領主邸を訪ねよう!

シデン領の中でもひときわ目立つ大きな建物。それが、シデン領を治めるアルツール・シデンの住む領主邸だ。邸内に入って驚くのは、床の所々に水槽(いけす?)があり、ときどき魚が跳ね回っていること。また、屋敷の壁には、ナムコの名作ゲームのボスキャラを彷彿させるプレートが掛けられており、シデン家の人々の趣味の良さ(?)がうかがえる。このシデン家、名前で気づいた人も多いと思うが、後にスタンたちの仲間になるジョニー・シデンの生家でもある。邸内には彼の部屋があり弟たちもいるので、ジョニーの人となりを今のうちからリサーチしておくのもいいかも。

◀逆に兄弟たちからは、その自由奔放な性格や生き方をうらやましがられているようである。

▲シデン家の板前は、食材探しの旅に出ているらしい。これは料理イベントへの前フリか!?

◀街の人や、シデン家のメイドたちの、ジョニーに対する評価は、決して高くはない。

◀ジョニーの部屋。ピアノ、ギターなどの楽器や、音楽に関するものが雑多に並べられている。

キーワード:分離独立

リオンの言葉を借りれば、そもそもアクアヴェイル公国は、セインガルド王国から分離独立した国家。その創始者は、シデン家の先祖にあたるマチエル・シデンだ。建国当初からセインガルドと戦争をくり返してきたために、かなり反セインガルド思想が強い。それでも、先代の公王が即位してからは、国交もだいぶ回復しており、戦争が起きることはなくなったという。だが、ほかの領地との連絡方法が海路しかないため、それを失うと今回のようなパニック状態におちいってしまうのも事実だ。

◀反セインガルドを主に唱えるのは、戦争の痛手を覚えている老人たち。逆に若い世代は、憧れにも似た感情をセインガルドに抱いているようだ。

▶何かが起きたら「セインガルドのせい」だという疑心暗鬼は、しばらく解けそうもない。もしかしたら、情報操作も多分に含まれているかも?

モリュウへの抜け道

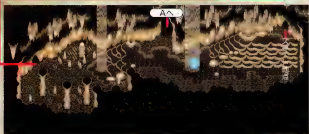
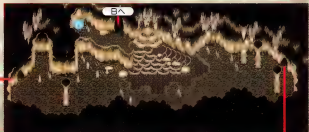
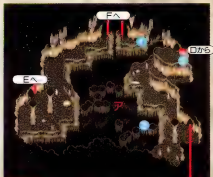
引き潮のときにしか入れないこの洞くつは、現在モリュウへと続く唯一のルート。中は魔物の巣くつと化しており、スタンたちは出口を目指して奮闘する。そんな彼らの目前に、巨大な魔物の影が…。

洞くつとしての規模が大きく、しかも似たような所が多いため非常に迷いやすい。まずはマップを見てその繋がりを覚えておこう。中には、ア地点やイ地点のような、一見通行不可能な所でも渡れる場合があるので注意。また、この洞くつの出口にはボスが待ち構えている。途中のセーブポイントで、忘れずにセーブしておこう。

◀洞くつの中には貴重なアイテムがたくさんある。特にお店で買えないようなものは、取り忘れのないように！

ディスクの謎!?

ソーディアンに装着すると、さまざまな効力を発揮するアタッチメントディスク。このディスクには大別して2種類あり、1つは「かえんだん」のように特定の魔法が使えるようになるタイプ、もう1つは「SP020020」のように、純粋に攻撃力を増強するタイプがある。後者の場合、その数字が単純に性能を表しており、「020020」ならば、斬りに＋20、突きに＋20されるという具合。ぜひとも、入手したいアイテムだ。

◀「?DISC」を手に入れたら、ルーンボトルで、その正体を調べよう。

入手アイテム

①:ミックスグミ
②:フレアボトル
③:?DISC
④:ライフボトル
⑤:オレンジグミ
⑥:まもりのかべ
⑦:クレセントアクス

※マップはP62に続く。

モンスターリスト

スライム

H P：780
T P：200
EXP：77
ガルド：42
レンズ：2

スライムのくせに、「ストーンブラスト」の晶術を使ってくる強敵。また、ときどき「分裂」することもあるので注意しよう。入手アイテム：オレンジグミ、アップルグミ。

ウイングアイ

H P：890
T P：0
EXP：62
ガルド：60
レンズ：0

見た目は気持ち悪いが、尻から弾を撃つ以外の特殊攻撃はないので安心。また、飛んでいる位置も低いので、捕捉しやすい。入手アイテム：オレンジグミ、アップルグミ。

オーガス

H P：900
T P：0
EXP：61
ガルド：46
レンズ：1

攻撃力はそこそこだが、動きが鈍いため、この洞くつでは1番楽勝なモンスター。ただ、複数で現れることが多いので、少々うざったいかも。入手アイテム：アップルグミ。

鍾乳洞を抜けて……

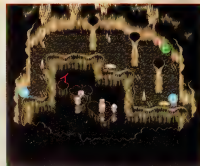
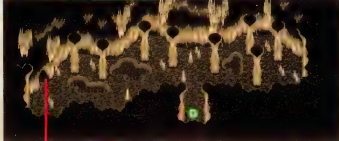
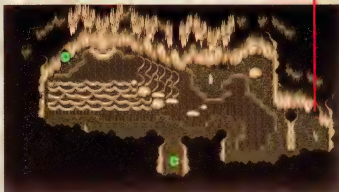
この洞くつの情報をくれたおじいさんの話によれば、かなり身分の高い人物がこの洞くつを使っていたらしい。そのわりには、モンスターはウジャウジャいるし、内部構造もお世辞にも単純とは言い難い。ジョニーも、1人でここを抜けていったはずだし…。もしかして、貴族はみんな強いのか？

▲確かに一般人は、そうそう通り抜ける気にはならないよね。出口にはボスだっているくらいだし…。

キーワード:古代文字が記された謎の石碑

またまた登場の謎の石碑。だが今回は、その謎の一端が解明された。この石碑は、前回説明した「奥義書」と関係があるらしい。といっても、このイベントが起きたということは、スタンがまだ文字を読めていない証拠。今回は、通りすがりの冒険者から、その事実を教えてもらうことになる。もっと詳しく知りたい人は、このページの右下にある囲みを参照してほしい。

▶よく見れば、ジェノスで会った「漆黒の翼」の皆さんじゃありませんか。

▲資格のある者なら読めるはず、「まだ」ってことは、そのうち読めるようになる!?

入手アイテム
⑧:パナシーアボトル
⑨:アワーグラス

H P	2800
T P	0
EXP	610
ガルド	130
レンズ	10

洞くつの出口で待つ、ボスモンスター。名前が示す通り「オーガス」が巨大化した物だ。攻撃方法は意外と地味で、大きな口による攻撃と、ときどき背中から体液の雨を降らすくらいで、特別な攻撃はナシ。火・土系の魔法が割と効果があるようだ。入手アイテム：ルビー。

ボス:オーガスクィーン

◀それほど強いボスでもないので、割と簡単に倒せるはずだ。

奥義書と石碑とレベルの関係？

ということで、今回は特別に石碑の謎について、ズバリお答えしよう。スタンとディムロスのレベルがある程度高くなっていれば、石碑は読めるようになる。この石碑の場合は２つの謎かけをされるのだが、最初の「赤き流星は〜」の問いに、ファイアーボール、次の「空を切り裂く〜」の問いには、烈空斬と答えれば、奥義書「鳳凰天駆」が手に入るぞ！

▲答えた技は、もちろんスタンが使用可能でなければならない。

モリュウ領

今、モリュウの街では、新領主がどこからともなく連れて来た、ガラの悪い兵士たちが幅を利かせていた。スタンたちは、しいたげられていた親子を兵士から助けたことでお尋ね者となる。そんなスタンたちの窮地を救ったのが自称、「蒼天の稲妻」・ジョニーだった！

バティスタを追いかけて着いた先には…

何やら不穏な空気の流れるモリュウの街。新領主・バティスタが集めた兵士たちが闊歩し、住民たちは肩身の狭さを感じながら生活している。幸い、お店関係は問題なく利用できるので、疲れた体を癒したり、買い物をするのもいいだろう。

▲この洞くつを出て、ぐるっと岩山沿いに右手に回り、そのまま南に向かった所に、モリュウの街はある。

◀▲これでは、ほとんどチンピラ。兵士たちは、街のあらゆる所で傍若無人に振る舞っていた。

領主の影響で次々と異変が…

モリュウ港にちょっとよ・り・み・ち

当然、船はストップしているが、このモリュウの街にも港はある。お約束のセーブポイントから、各種食べ物屋など、モリュウの街よりもにぎやかなくらい。中でも、よろず屋「あかがに亭」では、「？ＳＷＯＲＤ」など、武具が不確定名のまま売られている。もしかしたら、掘り出し物があるかも？　クジ引き感覚で買ってみるのもおもしろいぞ。

▲これらの？アイテムも、ルーンボトルを使えば、その正体がわかる。

ショップガイド

店の名前	商品の名前(値段)
道具屋「水月花」	アップルグミ(30)、オレンジグミ(100) ミックスグミ(120)、ライフボトル(150) パナシーアボトル(80)、ルーンボトル(500) ロールパン(20)、チーズ(70) ブレストプレート(540)、ガントレット(380)
道具屋「猪鹿蝶」	ロールパン(20)、チーズ(70) ビーフ(1000)、ステーキ(1500) ＥＧＧ(150)、ビーストミート(400)
食品館「やどかり堂」	ロース(600)、ビーフ(1000) ステーキ(1500)、サンマ(30) しろぎす(80)、うなぎ(2000) たい(1800)、まぐろ(3000) くるまえび(1200)
生地の店「彩の色」	クローク(６)、アンバークローク(340) シルバークローク(618)
帽子屋「クジラ堂」	はねつきぼうし(500)、ベレット(15) ランドベレット(495)、リボン(45) ブルーリボン(420)、ストライプリボン(2000)
八百屋「クラゲ堂」	ベジタブル(300)、リンゴ(30) かき(85)、くり(120) またたび(200)、きょほう(980)
よろず屋「あかがに亭」	？ＳＷＯＲＤ(1800)、？ＡＲＭＯＲ(2000) ？ＨＥＬＭ(1500)、ポイズンチェック(10000) パラライチェック(25000)

「蒼天の稲妻」ジョニー・シデン登場！

街中で、兵士たちにしいたげられていた親子を助けたことから追われる身となったスタンたち一行。路地に追いつめられ、絶体絶命というとき、そこに奇妙ないでたちのジョニーと名乗る男が現れ、スタンたちをかくまってくれた。ジョニーは鋭い洞察力で、彼らがバティスタを追っていることを見抜き、自分も親友をバティスタから助けたい、と協力を願う。疑うことを知らないスタンは、１も２もなく、それを了承する。

魔神剣！

▲兵士たちの悪らつな行為から親子を救うために、スタン思わず「魔神剣」を放った！

◀ジョニーの特殊攻撃は「歌」。戦闘補助的な効果が多いようだ

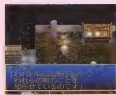
▶あとで、親子の家も訪れよう。いいことがあるぞ。

▲かなり、お調子者のジョニー。これはポーズなのか、はたまた本気なのか？

◀バティスタに捕らえられたジョニーの友人とは、一体何者なのだろう。

「ナンジャタウン」近日オープン？

モリュウの街の一角にいる、猫のような種族・ナジャヴ。どうやら彼らが作った「ナンジャタウン」という街の宣伝をしているらしいのだが…。「ナンジャ～」といえば、「ＴＯＤ」の発売元、ナムコが経営するテーマパークの名前のはず。もしかしら、この世界にも、「ナンジャ～」があるのだろうか？もしそこが、ミニゲーム満載の楽しい街だったりしたら、最高だよね。

◀思い出とときめきの街「ナンジャタウン」。う～ん、行ってみたい。

キャラクターファイル②

ジョニー・シデン

高貴な身分に生まれながら、自由を愛し、諸国を旅する吟遊詩人。軽い性格だが、それが本当の姿なのかは、イマイチわからない。戦争に対して過敏で、実はその旅の目的も深いものなのかもしれない。

次回予告

決戦、モリュウ城！

ジョニーの作戦により、見事にモリュウ城潜入に成功したスタン一行。だが、城の中では、数々のトラップが、スタンたちを待ち受けていた。そんなスタンたちをあざ笑うかのように立ちはだかる、バティスタ配下の魔物たち。果して、ジョニーは親友を救い出すことができるのか？　そして、バティスタとの決着は⁉

次号、「ＴＯＤ」攻略第３弾を待てっ‼

▲次号はいよいよ、広大な迷宮であるモリュウ城の攻略に入るぞ。

テイルズ オブ デスティニー

不定期連載! スタンでもわかる!『TOD』なんでもガイドブック

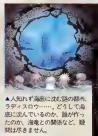
新創刊!!! 第1号

プレイに役立つ情報から雑学知識まで、幅広く網羅。これを読めば『TOD』をより深く理解できること間違いなしだ!

フィリア・フィリスの世界不思議発見!?

皆様こんにちは。『TOD』世界の理(ことわり)を学ぶ「世界不思議発見!?」のお時間がやって参りました。さて今回は、歴史とソーディアンの関係についてお話しいたしましょう。

千年の昔、巨大な彗星がこの星に衝突しました。その際に巻き上げられた粉塵により、世界は"冬の時代"を迎えます。これが「大災厄」です。生き残った人々は、光を求めて空中浮遊都市を建設しました。都市を空中に浮かべる力の源となったのが、彗星から抽出した結晶を元に作られた「レンズ」です。しかしその後、空中都市に居住を許された人間たちと、地上に残された人々の間で「天地戦争」と呼ばれる戦いが起きてしまいます。その戦いの最中に最終兵器として開発されたのが、知能を持つ剣「ソーディアン」です。ソーディアンたちとその使い手により、長い戦いは終わりました。そして、再び地上に危機が訪れるその日まで、ソーディアンたちは自ら長い眠りに就いたのです……。

海底都市ラディスロウ

▼不思議なことに、中にはきれいな空気が満ちていて、呼吸も不自由なくできました。いったい、どのような仕掛けになっているのでしょうか……?

▲人知れず海底に沈む謎の都市、ラディスロウ……。どうして海底に沈んでいるのか、誰が作ったのか、海竜との関係など、疑問は尽きません。

レンズ&ソーディアン

◀破壊の力にも文明の利器にもなるレンズ。興味の尽きない存在です。

◀知性を持つ剣ソーディアン。大きな謎を秘めた存在ですわ。

謎の石碑

◀世界各地にあるこの石碑には、どんな秘密があるのでしょう?

ルーティ・カトレットの100万ガルドレンズハンター

レンズレート変動の法則。これであなたもお金持ち!

レンズのレートは、フィールドで一定の歩数を歩くことによって1ガルドずつ定期的に増減しているの。例えば、レートが3ガルドの状態だとするわね。そのあと、フィールドで3歩、歩いてもう1度換金所に行くとレートが4ガルドに上がっている、といった感じかしら。あと、街によって最低額と最高額が違うから覚えておいてね。

◀レートが高い時機を狙ってレンズを売れば一気にお金持ち。思わず頬がゆるんじゃう。

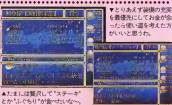
サーチガルド&ローバーアイテムでお小遣いを稼ぐわよ!

私の得意技"サーチガルドとローバーアイテム"と言えば、お手軽さが最大の魅力かな。サーチガルドで得るお金は決して多くないけど、何回も使えば結構稼げるし、ローバーアイテムもたまにレアなアイテムを盗めるからどんどん使ってね。

◀▲サーチガルドで獲得できる金額は私のレベルに比例するわ。レアアイテムならボスが狙い目よ。

ケチケチしないでパァーっと使うの!

旅に必要なぶんくらいのお金は持っていた方がいいけど、余ったお金は自分の好きなように使いましょうよ。だいたい、いつ使うとも知れないお金を大事に持っていたって意味がないじゃない。だったら使ってあげた方がお金も喜ぶと思うんだけどな。それに、私のお金じゃないしね(笑)。あっ、このことはスタンには内緒にしといてね♥

▲たまには贅沢して"ステーキ"とか"ふぐちり"が食べたいな〜。

▼とりあえず装備の充実を最優先にしてお金が余ったら使い道を考えた方がいいと思うわ。

鬼のルーティ必殺のおいはぎ&たたき売り

所持しているアイテムの中で必要ないものは、お店に売って少しでも貯めるのよ。意味もないモノを持っていても無駄でしょ。それに、一時的にしか仲間にならないキャラが装備している武器なんかもはずして売れば旅の資金の足しになるしね。どう? いいアイデアでしょ?

▶装備品をすべて外したら、お店に直行よ。一体どれくらいの金額になるのかしら? わくわく。

うまいぞ!

マリー・エージェントの喰いしん坊バンザイ!

産地直送、新鮮取れたてフード 腹が減っては戦はできんぞ!!

食事の時間はいつがいいかな?

フードは、戦闘で減った体力を回復するために使うのが最良だ。ボス戦に備え、APや回復アイテムを節約する意味でもマップ上ではできるだけフードで体力を回復した方がいいだろう。フードは、移動中しか効果を発揮しないから使っておかないと損だしな。いっそのこと戦闘中は晶術やアイテム、移動中はフードと分担した方が効率はいいかもしれない。あと、万全の状態で戦闘に突入したいなら、フードを使っておけば回復する手間が省けて楽だ。

◀▲戦闘中は晶術やアイテム、移動中はフードで回復。フードは、ダンジョンにたくさん落ちているからどんどん使うといい。無理に買う必要もないだろう。

マリー特選!

ここでは、私が選んだとっておきの食べ物を紹介するぞ。この選りすぐりの品々は、どれも新鮮でおいしいものばかり。これからの旅に備えて、たくさん食べてしっかり体力をつけておくといいぞ。腹が減ってたら力がでないからな。

私は肉と魚が大好物だ!!

私は、食べ物の中でも肉と魚が大好物。とくにチキンは、襲ってきた鳥系のモンスターを倒せば手に入るからお手軽だ。かつおは、フードの値が高いわりに比較的安く売っているからお買い得。あとは、入手しやすいビーストミートも捨てがたい。

メロン 編み目が見事な高級感あふれる果実。値段は高め。

マンゴスチン 果物の女王。値段は多少高めだがフードの値が高い。

ドリアン 独特の香りが印象的な果実。1度は食べてみたい。

パイン 南国の食べ物でフードの値も高いし値段もお手頃。

ルーンボトルの効果は知ってるか!?

食料の中には、ルーンボトルを使うと変化するものがあると知っていたか? 例えば、"かつお"が"かつおぶし"に"チーズ"が"クリーミーチーズ"という具合に変化するぞ。変化するとフードの値が格段にUPするから高価な食べ物を買うよりも、安い食べ物を買って変化させた方がずっとお得なのだ。

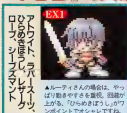
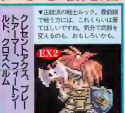
◀見たことのない食べ物を見つけたらルーンボトルで変化するか確かめてみよう。

もっとくれ!

せんえつながら…

チェルシー・トーン♥のファッション通信

ひやかしなしよ

『TOD』4人娘による最先端モード

EX1 アトワイト、ラバースーツ、ひらめきぼうし、レザーグローブ、シーブズマント		▲ルーティさんの場合は、やっぱり動きやすさを重視。回避が上がる、「ひらめきぼうし」がワンポイントでオシャレですね。
EX2 クレセントアクス、プレートアーマー、フィートシールド、クロスヘルム		▼正統派の戦士ルック。最前線で戦う方には、これくらいは着てほしいですね。気分で武器を変えるのも、おもしろいかも。
EX3 ルーンスタッフ、ストレイローブ、アンクベレット、ホーリーシンボル		▲神官のフィリアさんには、晶術中心の装備をして頂きました。十字架系のアイテムでまとめるのも、オシャレですよね。
EX4 ハンターアロー、シルバークローク、プリティリボン、プリティミトン		▼恥ずかしながら私です。弓矢は、非力な部分をカバーするのに最適。あと、女性の手は冷えやすいので、手袋は忘れずに。

テーマは戦う女性

さて今回は、こんなスペースを頂いて、私チェルシーが、『TOD』に登場する女性陣のファッションチェックをすることになりました。みなさんも、装備の変化によって、私たちのグラフィックが変化するのは知ってますよね? もちろん、見た目だけでなく、機能性なんかも考慮していますので、攻略的にもきっと役立つはずですよぉ。でも、どうせなら武器だけじゃなく、カワイイ服も着たかったですね〜♥

俺の勝ちだ!

スタン・エルロンのミニゲームセンター荒らし!

やあ、おれスタン! スペースもないし、さっそく攻略に行ってみよう。今回の題材は、チェリクの街の「鬼ごっこ」。ポイントは、鬼の子供たちを引きつけて、逃げる、これを繰り返し実行することだ。ただ闇雲に走っているだけじゃあ疲れちゃうし、集中力も切れる。要は、リズムが大事ってことかな。

▼この辺まで行くと画面下方にいた4人目の鬼が出てくるから、注意しよう。

▲井戸のあたりを中心にぐるぐる回っていれば、けっこう上手くいくみたいだよ。

逃げた時間	もらえるアイテム
20秒以上	ミックスグミ
50秒以上	ミラクルグミ
100秒以上	イフリート

天才剣士 リオン・マグナスの戦闘指南塾「ターゲット確認!」

リオンが語る戦闘のイロハ。基本的な戦法から、連続技、実戦で役立つ戦術などを大紹介！　リオンによるパーティメンバーのレビューもお見逃しなく！

「蝶のように舞い蜂のように刺す!」華麗なる連続技で、婦女子の♥(ハート)をキャッチせよ!

まぁ、引き受けてしまったからには一応説明してやろう。と、その前に「戦闘はゲームの邪魔、ないほうがいい」と思っている奴。貴様らは僕の話を聞く必要はない、ボタン連打で戦闘をしていろ。……さて、一口に華麗にといっても、凡人がいきなり僕のように戦えるわけはない。今回は手始めということで、あのスタンでもできる程度のことから、説明していく。まずは MISSION I を読むことだ。

◆COMBOマスターへの道◆

「同一の敵に連続で攻撃を与える」連続技。そのヒット数を増やすためには、キャンセル（通常技→必殺技とタイミングよく出し、通常技の戻り部分をなくす）や、ほかの奴らとの連携（攻撃側は同一でなくても連続技は成立）を利用するのがいいだろう。ついでに、MAXCOMBO数によるボーナス経験値もまとめておいた。もっとも凡人には10ヒット以上は無理だろうが、な。

キャンセルによる必殺技

▲斬りが当たったと思ったら、必殺技ボタンを押せ。

▲続けて「魔神剣」が連続ヒット。決め撃ちでもいい。

仲間との同時攻撃による連続技

▲先に誰かに晶術を唱えさせたら、敵の前で待て。

▲術のヒットを確認したら、すかさず自分も攻撃せよ。

MAXCOMBO数と入手ボーナス経験値の関係表

HIT数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
EXP	0	5	9	19	27	44	62	89	115	155
HIT数	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
EXP	190	245	291	362	419	509	579	682	772	905

MISSION 1 まずは基本操作を覚えろ!

✚キーの入れ方で、4種類の攻撃を使い分けられる。せめてこれくらいはできないと、話にならんぞ。

斬り
◎
基本だ。普段はこれを中心に攻めて問題ない。

ジャンプ斬り
ダッシュ中◎
使用頻度は低い。一応、空中の敵にも当たる。

突き
↓＋◎
剣が貫通するため、複数の敵に効果がある。

上空攻撃
↑＋◎
空中の敵には必須。近・遠距離を使い分けろ。

MISSION 2 敵タイプ別の、効果的な戦術を組み立てろ!

EX 1 地上タイプ

次は実戦訓練をやってもらう。まずは、ボス、魔法使い、剣士の混在した敵の場合。ここで注意すべきなのが、魔法使い（または晶術を使うボス）の存在だ。奴らは遠距離から攻撃をしかけてくるので、反撃がしにくい。こちらも晶術などで対抗するか、早めに近寄って集中的に攻撃しろ。

▶攻撃が当たれば、敵の術の詠唱を妨害できる。

◀ボスがいる場合は、率先して倒したほうがいい。

EX 2 空中タイプ

空中に敵がいる場合は、そいつらを優先して攻撃すること。敵を地上に落とせば、晶術に巻き込みやすくなるし、連続攻撃も当てやすくなるからだ。また、空中の敵の多くは、飛び道具で攻撃してくる。奴らの攻撃の射程外から晶術を使うか、ガードを固めつつ接近するのがいいだろう。

▶晶術による攻撃は外れないので安定して使える。

◀遠距離からのダッシュ上空攻撃が有効だ。

僕以外はどうしようもない連中だが、一応その特性を紹介してやろう!

スタン

剣にはそれなりの自信を持っているようだが、僕に言わせればまだまだだ。とはいえ、剣による必殺技は、豊富なので、使い所を間違えなければ、十分役に立ってくれるだろう。

この技を使え! オススメ特技・晶術リスト

▶空中の敵を狙うのにも、いいだろう

飛燕連脚：ＴＰ消費量が少ないのがいい。断空剣：効果範囲が広く、敵をピヨらせやすい。

必殺技をメインに肉弾戦でいこう!

ルーティ

放っておくと戦闘中に突然ガルドを探しだす、困った女だ。剣技もそれほど大したモノではないし、晶術による回復に専念させるのがよかろう。少しは役に立ってもらわんとな。

この技を使え! オススメ特技・晶術リスト

▶もっと早く唱えろ、バカ者が・。

ヒール：効果の方はなかなか安心できる晶術。スナイプエア：この女の、数少ない攻撃技だ。

パーティで唯一の回復係

リオン

僕の場合、剣術も晶術もどちらも得意だから、そのときの編成に応じた、柔軟な戦術を取ることができる…。が、よく考えれば、なんで僕が、奴らに合わせなければならんのだ。

この技を使え! オススメ特技・晶術リスト

▶スタンより早い時点でこの技を覚える。

爪竜連牙斬：敵を何度も斬りつける強力な技だ。ストーンウォール：威力が高く、見た目もいい。

必殺技も魔法もOKのオールラウンダー

フィリア

こいつに剣技を期待するのは、間違い。だが、晶術に関して言えば不満はないので、それを中心に指示を出せばいい。ただ、おっとりとした口調は、止めてもらいたいのだが。

この技を使え! オススメ特技・晶術リスト

▶ザコ戦では、非常に役に立つだろう

ストーム：全画面に効果があり、敵を一掃できる。レイ：効果範囲は狭いが、威力の高い術だ。

晶術の破壊力はNo.1 攻撃魔法ならおまかせ

ウッドロウ

面識はないが、なかなかの武人と聞く。剣技だけならず、弓の腕も随一とのこと。ここは支援役に徹してもらうのがよかろう。ウッドロウ殿とは、１度手合わせしたいものだ。

この技を使え! オススメ特技・晶術リスト

▶剣を使うか弓を使うか、悩みどころだ。

風神剣：剣技だが、飛び道具なので使いやすい。疾風：単体を集中攻撃するのに最適な弓技だ。

弓による攻撃が強力! 後方支援に適役

マリー

女性らしからぬ剛剣の使い手だが、少し猪突猛進の気があるようだ。能無しの多いパーティの中で、１番頼りになるのではなかろうか？　もっとも、戦闘以外では閉口モノだが。

この技を使え! オススメ特技リスト

▶単身で敵の中に飛び込むのはやめろ。

猛襲剣：僕の爪竜連牙斬に似た、突進系の技だ。魔神剣・改：使い勝手は魔神剣と変わらない。

女剣士の実力爆発 最前線で大活躍だ

チェルシー

あの弓匠・アルバの孫娘ということだが…。なぜ、こんな子供と、パーティを組まねばならんのだ。それなりに弓は扱えるらしいが、せめて僕の足を引っ張らないことを願う…。

この技を使え! オススメ特技リスト

▶実力は認めるが、子供はキライだ。

疾風：矢を連続で放つ、ウッドロウ殿と同じ技。迅雷：雷をまとい、相手をときどき気絶させる。

カワイイだけじゃなく弓の腕は超一流

コングマン

僕の美的センスと相容れない容貌、力任せで知性のかけらも感じられない戦闘…。極めて許し難い存在だが、パワーだけは認めてやろう。しょせん街のチャンピオン止まりか。

この技を使え! オススメ特技リスト

▶敵を気絶させる力は、スゴイのだが…。

ボルトスラスト：電撃パンチを叩き込む多段技。ロンブショルダー：相手を宙に浮かす効果あり。

敵を気絶させる技を豊富に持つテクニシャン

ジョニー

不可解な男だ。お調子者かと思えば、その裏でかなり高度な戦略を練っていたりする。こいつの使う技は、戦闘を支援するものが多い。だが、あの歌はなんとかならんのか…。

この技を使え! オススメ特技リスト

▶戦闘では、意外に頼りになる男だ

あたるシンフォニー：味方の命中率がアップする。かわせマーチ：こちらは回避率アップの歌だ。

「俺の歌を聴け!」その実力は未知数

編集後記

ルーティ：４Ｐに渡ってお送りした『ＴＯＤ』ガイド、役立ったかな？
スタン：なぁ、俺のスペースってやけに狭くないか？
ルーティ：っさいわね〜。いいのよ、アンタは！
スタン：主人公って一体…(泣)。
リオン：まったくだ。こっちは、やりたくもない戦闘指南役で疲れてるんだ。少しは静かにしろ！
ルーティ：（２Ｐ使っておいて、このクソガキは…)
マリー：ケンカはよくないぞ。
ルーティ：…気を取り直して、次回の予告をっと。えっと、次回は…。
チェルシー：ありませ〜ん♥

◆次号に続く…のか?

テイルズ オブ デスティニー

チョコボの不思議なダンジョン

"鉢植えシステム"から、村の発展条件、アイテムほぼ完全リストまでリストづくしで完璧!

発売中 ダンジョン探険RPG	▶¥6,800 ▶スクウェア ▶MC(1ブロック) ▶不思議なデータディスク(CD1枚)つき

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

発売から早くも3週間経過。今でも数多くのRPGフリークが寝不足の頭を抱えつつ、新たなる冒険生活を満喫しているはず。今回はそんな熱心なプレイヤー諸君の冒険ライフを、ひと回り豊かにする有益な情報満載。村を発展させたい人、レアアイテムを探している人は必見の超極秘情報から、少～しゲームに詰まり気味の人のためのテクニカルサポートまで、気合充実の12ページでお届け。 (KAZ)

鉢植えシステムの全貌をここで解説!!

セカンドダンジョン3Fで、クレールに鉢をもらうことで利用可能となる鉢植えシステム。植える実(タネ)と養分となる薬の組み合わせによって、様々なアイテムが栽培できるのがメリットだ。今回は、その組み合わせの完全リスト、栽培の過程を一挙に公開だ!!

◀鉢をカミラに渡し、養分を与える。そしてダンジョンを1フロア分もぐると、土から芽が顔を出す。

◀さらにもう5フロア分もぐって地上に戻ってくると、今度は大輪の花が咲く。収穫まであと少し!!

◀さらに5フロアもぐると、鉢植えは順調に成長し、たわわな実をつける。この段階から収穫が可能。

◀さらに5フロアもぐると、実が熟す。第3段階とは、違う実に変化している場合も多いぞ!!

鉢植えで いつでも完璧な 探険ライフを!

第3段階の収穫の実

	ポーション	ハイポーション	エリクサー	解毒薬	万能薬	爆発薬	透明薬	ダメージ薬	毒薬	石化剤	スロウの薬	ヘイストの薬	ボム止めの薬	塩水	サイレスの薬	目にいい薬	デスペルの薬	忘れんぼうの薬	足かせの薬	手助けの薬
ナ	お	お	ナ	お	ナ	ご	ラ	ナ	ナ	お	ご	ご	お	ナ	ご	お	お	ナ	ナ	お
ラ	ラ	ラ	ナ	ラ	ナ	元	ご	ナ	ナ	ラ	ナ	ご	ラ	ナ	元	ラ	ラ	ナ	ナ	ラ
つ	ラ	ラ	元	ラ	元	ラ	ラ	ご	ご	元	ご	ラ	元	元	ご	ラ	ラ	氷	風	元
お	ご	ご	ご	知	ご	知	知	ラ	ラ	ご	元	元	知	ラ	元	ご	ご	ラ	ラ	ご
ご	元	元	元	す	元	す	す	ラ	ラ	元	知	知	す	ラ	知	元	元	ラ	ラ	元
く	ナ	ナ	ご	ナ	ご	ナ	ナ	お	お	ご	お	ナ	ご	ご	お	ナ	ナ	火	雷	ご
い	す	す	消	す	消	す	す	ラ	ラ	知	ラ	す	知	知	ラ	す	す	ラ	ラ	消
失	ナ	ナ	雷	ナ	火	ナ	ナ	知	知	火	知	ナ	雷	雷	知	ナ	ナ	合	合	火
レ	風	氷	合	風	合	風	氷	ラ	ラ	知	ラ	氷	知	知	ラ	氷	風	ラ	ラ	合
ベ	ナ	ナ	す	ナ	す	ナ	ナ	知	知	す	知	ナ	す	す	知	ナ	ナ	い	い	す
知	元	元	氷	元	風	元	元	ラ	ラ	ご	ラ	元	ご	ご	ラ	元	元	ラ	ラ	氷
す	元	元	火	元	雷	元	元	ラ	ラ	ご	ラ	元	ご	ご	ラ	元	元	ラ	ラ	火
火	氷	雷	雷	元	雷	元	雷	元	お	元	お	元	お	お	お	雷	氷	お	お	雷
氷	火	風	風	元	風	元	風	元	お	元	お	元	風	お	お	風	火	お	お	風
雷	風	火	火	元	火	元	火	元	お	元	お	元	元	お	お	火	風	お	お	火
風	雷	氷	氷	元	氷	元	氷	元	お	元	お	元	元	お	お	氷	雷	お	お	氷
消	風	融	氷	元	風	元	融	融	元	お	元	元	お	お	元	融	融	元	元	氷
合	風	消	氷	元	風	元	元	元	お	元	お	元	元	お	お	風	消	お	お	氷
融	雷	合	火	元	雷	元	元	元	お	元	お	元	元	お	お	雷	合	お	お	火
ル	雷	消	火	元	雷	元	元	元	お	元	お	元	元	お	お	消	消	元	元	火
元	知	知	す	知	す	知	知	ナ	ナ	元	ナ	知	元	元	ナ	知	知	ナ	ナ	す
気	ナ	ナ	元	ナ	元	ナ	ナ	ご	ご	元	ご	ナ	元	元	ご	ナ	ナ	合	合	元

第4段階の収穫の実

	ポーション	ハイポーション	エクスサー	解毒薬	万能薬	爆発薬	透明薬	ダメージ薬	毒薬	石化剤	スロウの薬	ヘイストの薬	ボム上めの薬	塩水	サイレスの薬	目にいい薬	テスペルの薬	忘れんぼうの薬	足かせの薬	手助けの薬
ナ	ラ	ラ	お	ラ	お	元	ご	お	お	ラ	元	元	ラ	お	元	ラ	ラ	お	お	ラ
ラ	ご	ご	お	ご	お	知	元	お	お	ご	お	元	ご	お	知	ご	ご	お	お	ご
つ	お	お	す	お	す	お	お	元	元	す	元	お	す	す	元	お	お	風	氷	す
お	元	元	元	す	元	す	す	ご	ご	元	知	知	す	ご	知	元	元	ご	ご	元
ご	知	知	知	い	知	い	い	お	お	知	す	す	い	お	す	知	知	お	お	知
く	ラ	ラ	知	ラ	知	ラ	ラ	ご	ご	知	ご	ラ	知	知	ご	ラ	ラ	雷	火	知
い	雷	火	合	雷	合	火	雷	お	お	す	お	火	す	す	お	火	雷	お	お	合
失	ラ	ラ	い	ラ	い	ラ	ラ	す	す	い	す	ラ	い	い	す	ラ	ラ	消	消	い
レ	い	い	融	い	融	い	い	お	お	す	お	い	す	す	お	い	い	お	お	融
ヘ	ラ	ラ	風	ラ	氷	ラ	ラ	す	す	氷	す	ラ	氷	風	す	ラ	ラ	消	消	風
知	す	す	風	す	氷	す	す	お	お	元	お	す	元	元	お	す	す	お	お	風
す	知	知	雷	知	火	知	知	お	お	元	お	知	元	元	お	知	知	お	お	雷
火	合	氷	氷	い	氷	い	氷	い	ご	い	ご	い	ご	ご	ご	氷	合	ご	ご	氷
氷	合	火	火	い	火	い	火	い	ご	い	ご	い	火	ご	ご	火	合	ご	ご	火
雷	合	風	風	い	風	い	風	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	風	合	ご	ご	風
風	合	雷	雷	い	雷	い	雷	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	雷	合	ご	ご	雷
消	氷	ル	風	い	氷	い	ル	ル	い	ご	い	い	ご	ご	い	ル	ル	い	い	風
合	氷	融	風	い	氷	い	い	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	氷	融	ご	ご	風
融	火	ル	雷	い	火	い	い	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	火	ル	ご	ご	雷
ル	火	ル	■	い	火	い	い	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	ル	ル	い	い	雷
元	す	す	い	す	い	す	す	ラ	ラ	知	ラ	す	知	知	ラ	す	す	ラ	ラ	ル
気	お	お	い	お	い	お	お	元	元	い	元	お	い	い	元	お	お	消	消	い

※収穫の実の表中で、ナはナッツを、ラはラサンの実を、つはつかれる実を、おはおいしい実を、ごはごちそうの実を、くはくさった実を、いはいのちの実を、失は失敗の実を、レはレベルアップの実を、ベはレベルダウンの実を、知は知恵の実を、すはすばやさの実を、火は火のタネを、氷は氷のタネを、雷は雷のタネを、風は風のタネを、消は消去のタネを、合は合体のタネを、融は融合のタネを、ルはレベルのタネを、元は元気の実を、気は元気の無い実を、それぞれ表す。

Village 村

村はチョコボの活躍によって多彩な発展を見せてくれる。もちろん外見上の特徴が変化するばかりでなく、新たなイベントの発生や、必要なアイテムの入手が早くなるといったメリットも数多い。地下にばかり目を向けていないで、地上の変化をつぶさにチェックすることも冒険を円滑に進める重要なポイントといえるだろう。ちなみに発展する村の要素は全部で5つ。これらの要素に共通するポイントは、いずれのパターンもチョコボがアイテムをショップに売ることが鍵となっているという点。アイテムをガンガン売って村を豊かに発展させよう!!

家　発展条件　アイテムを売り買いすること

最も発展条件がカンタンなのが住人の増加。種類は問わず、アイテムをショップに売り続ければ、家が増える。重要なのは売ったアイテムの代金ではなく、数だということ。どんどん売って家を増やせ。

泉　発展条件　"わき水カード"を売り続けること

泉は、わき水カードを10枚売るごとに、少しずつ水がきれいに澄んでいく。そして、水が澄んでくると、鉢植えシステムの成長が促進され、通常よりも早く収穫が可能になるのだ。ちなみにわき水カードは、便利なダンジョンの商売人・ジャニターが売っているので、早く発展させたいプレイヤーは彼から大量に購入するのも手。

最大まで発展した村

街灯　発展条件　"サンダーの本"を売り続けること

ファンタジー世界なので、オイルランプかなにかを使っているように勘違いしがちだが、実は電気の力で発光している街灯。意外に文明的な世界なんだよね。まぁ、これまでの「FF」シリーズの世界を考えれば不思議じゃないか。というわけで、街灯増加の条件となるのは、電力を供給するサンダーの本を売り続けること。ちなみに泉の場合と同様に、10冊売るごとに1段階発展する。

風車　発展条件　"エアロの本"を売り続けること

村の東側の畑の近くに建てられた風車小屋。遠目に見た限りでは、なにが変わったかよくわからないかもしれないが、実はこの風車もしっかり発展している。どこが変わっているのかというと、風車の回転するスピードが速くなること。風車のスピードを速くするには強い風が不可欠。ということで、風の魔法であるエアロの本を売ることが発展の条件となる。これもエアロの本10冊で1段階のみ発展する。

畑　発展条件　"ブリンクカード"を売り続けること

最後は畑。これはブリンクカードを売ることで発展する。ただし畑の発展には、もう1つ前提条件が存在する点に注意。いくらカードがあったとしても、耕す人がいなければ畑は発展しない。つまり、畑の持ち主であるカミラパパを探し出さないことには、発展は不可能なのだ。なお、畑の発展は、泉と同じく鉢植えシステムの成長に大きな影響を与えるようだ。また、10枚売るごとに1段階発展するというのも、泉の場合と同様だ。

Trap 仕掛け

ダンジョン探険の緊張感を一段と高めるのがトラップの存在。ときにはモンスター以上に厄介な代物であるが、またあるときには、プレイヤーの手助けをしてくれることもあるのが興味深い。例えば、チョコボ自身や装備している武器や防具のレベルをアップさせてくれたり、あるいは体力を回復してくれるといった、便利なトラップも数多く存在するのだ。また、これ以外に、有害に思えるトラップでも、状況によっては有利に働く場合もある。周囲に敵がいる状況では、ピンチを招く"睡眠床"のトラップも、そうでなければ元気を回復する有効な手段だし、チョコボをカエルに変えてしまうトラップも、水で仕切られた部屋を移動する際には役に立つ。このようにトラップは、単純に避けるだけでなく、積極的に利用した方がいい局面もあるのだ。

ダメージ床

結果
●HPにダメージ

上に乗った途端作動。作動後はそのまま消滅する。ちなみにダメージ量は、キャラのHPの1／4。ただしHPが1の場合は行動不能になる。

地雷

結果
●周囲にダメージ

踏むと爆発し、チョコボと、チョコボに隣接するモンスターすべてにダメージを与える。なお、作動後はダメージ床と同じく消滅する。

落とし穴

結果
●1フロア下に落下

上に乗ったキャラを1フロア下に落す。ただし、踏んだら必ず作動するのではなく、動作確率は1／2。一旦踏めば場所は表示される。

6芒星魔法陣

結果
●HPが全回復する
●眠ってしまう
●元気が全回復する
●レベルアップする
●サイレスがかかる
●トードがかかる

6芒星魔法陣は、有害な効果を示すケースと有益なケースが半々ぐらい。宝くじ的なトラップといえるだろう。もっとも、有害な場合でも致命的な被害にはならないので、見つけたらとりあえず作動させてしまった方がお得だ。また、一見有害な効果も、サイレス以外なら、周囲の状況によっては役に立つこともあるのを忘れずに。

5芒星魔法陣

結果
●アイテムの識別
●本の効果50%アップ
●フロア内テレポ
●装備LV1アップ
●ボム&グレネイド消滅

ときには有害な効果を及ぼす6芒星魔法陣と異なり、5芒星魔法陣は有益な効果しか示さない。なお、中には単に乗っただけでは、何も起こらないケースも存在するが、これは戦闘中のみ効果を発揮するタイプ（本の効果が50%UP）か、モンスターが乗ったときに効果を発揮するタイプ（ボム＆グレネードが消滅）である。

テレポピット

結果
●フロア内テレポ

効果は5芒星魔法陣の一種とほぼ同じである。だが、こちらは隠れて配置されているため、注意しないとテレポしたことに気づかないこともある。

回転床

結果
●チョコボが一回転する

特に大した影響を与えない仕掛けの1つが、この回転床。チョコボを乗せて床が360度回転するだけなのだ。この仕掛けも消滅せずに残る。

ドロ床

結果
●足踏み状態になる

上に乗るとキャラがスリップしてしまい、一定歩数移動できなくなる。しかもスリップするたびに元気が1%減少する。動作後も消滅はしない。

バネ床

結果
●3歩前方へジャンプ

上に乗るとキャラクターが向いている方向へ3歩分ジャンプする。動作後も消滅しないため、川などの障害物を飛び越えたいときに重宝する。

毒床

結果
●毒を受ける

上に乗った瞬間に毒状態になる。毒状態になると、HPの回復が不可能になり、物理攻撃をミスする確率が上昇する。動作後も消滅はしない。

睡眠床

結果
●眠ってしまう

上に乗った途端煙が噴き出し、キャラを睡眠状態に陥らせる。一定の時間で回復するが、それまでは一切の行動が不能に。動作後も消滅しない。

状態異常床

結果
●状態異常を受ける

上に乗った途端煙が噴き出し、キャラを状態異常に陥らせる。なお、発生する状態異常は、後半ほど致命的に。この仕掛けは動作後消滅する。

落ちる床

結果
●部屋の床が落下

壁のスイッチを押すと、小部屋の床が剝がれ落ち、最終的には部屋全体が大きな落とし穴になる。落下を免れ、部屋から脱出すると床は元に戻る。

チョコボの不思議なダンジョン

床スイッチ

結　果
●アイテムが消失
●マップが消失
●敵が消失
●敵が出現
●アイテム&敵が消失
●装備解除

ドロ床や毒床といった他の床に配置されているトラップが、わからないように隠されているのに対して、床スイッチは外見からすぐに確認できる。効果はロクなモノがないので、うっかり触れないように注意したい。ただし、装備解除の効果は呪われたアイテムに対しても有効なので、万一の場合は挑戦してみるのも悪くないかも。

松明

結　果
●特定の魔法で点灯

消えている松明はファイア、サンダー、シャインの本で点灯可能。点灯すると部屋の中の仕掛けが明らかになる。見つけたらなるべく点灯しよう。

本棚

結　果
●魔法の本を入手
●右へスライド

本棚には2種類ある。1つは調べると魔法の本が入手できるタイプ。そしてもう1つは、ぶつかるとスライドする隠し通路タイプ。

壁の絵

結　果
●アイテム入手

単なる飾りに感じられる壁の絵だが、実はこれも宝箱の一種。ただし必ずアイテムが手に入るわけではなく、50%の確率でダメージを受ける。

薬棚

結　果
●薬が手に入る
●左へスライド

基本的な特徴は本棚とほぼ同じ。つまり、調べることで薬が1つ入手できるタイプと、スライドして通路が現れるタイプだ。

壁スイッチ

結　果
●1フロア落下
●状態異常回復
●松明の状態が逆に
●??????

壁スイッチも外見から確認できるトラップである。松明の状態が逆とは、点いている松明は消え、消えた松明は点くというもの。効果は有害なものもあるが、HP、元気、そしてすべての状態異常を回復させるのはおいしい。有害なものも致命的ではないので、積極的に触ってみよう。ほかにもかなりコミカルな効果もあるとか…。

発電機

結　果
●トラップを暴く

発電機はサンダーの本で作動する。作動後はフロア全体を明るく照らし、隠されたトラップをすべて暴いてくれる。発見したら必ず利用するように

宝箱

結　果
●アイテム入手
●疲労状態になる
●爆発する
●マスク出現

アイテムが入手できる反面、意外にリスクも大きいのが宝箱。特に後半のダンジョンで出現する宝箱に潜むモンスター・マスクには注意が必要。コイツの呪いが成功すると、装備しているツメとクラのレベルが下がってしまうのだ。

泉

結　果
●薬が手に入る

接触した後、アイテムメニューから空のボトルを使用すると薬が入手できる。なお、泉が枯れてしまっている場合は、わき水カードで元に戻せる。

かまど&リサイクルボックス

アイテム合成に使用。リサイクルボックスは種類を問わずに合成可能だが結果はランダム。一方かまどは同種のアイテムしか合成できない代わりに希望のモノが作れる。

ふういんの箱

結　果
●特定の魔法で開く

単純にぶつかるだけで開くタイプと異なり、特定の魔法でのみ開くことができる宝箱。間違った魔法を使うと爆発してダメージを受ける。

シーフの宝箱

結　果
●アイテム入手

シーフの鍵でしか開くことのできない宝箱。カギの入手が困難なためか、リスクがないワリにレアアイテムをゲットできる確率がかなり高い。

トラップへの対処はリスクに応じて考えるのが基本

悪いことしか起きない"罠"なら避ければOKだが、いい結果も期待できる"仕掛け"となると、作動させてみたくなるのが人の常。特に宝箱などの場合、リスクばかり気にしていてはレアアイテムをゲットするチャンスを失ってしまう。そこで重要なのが、自分の状態とリスクを天秤にかけること。単純なダメージトラップは、HPが万全ならどうってことはない。また、マスクが出現するタイプであれば、開ける前に装備を外しておくといった対処も考えられる。ポイントはなるべくモンスターなどの障害がない状況で対処すること。

▲死の宣告以外の状態異常なら、時間経過で元に戻る。周囲にモンスターがいなければ、あまり不安はない。

▲いやらしいマスクも、事前の対応次第では怖くない。しかも、マスクの攻撃は成功率は低い。

チョコボの不思議なダンジョン

Item アイテム

「チョコボ」の冒険の最大の醍醐味といえば、やはり豊富に存在するアイテム群だろう。しかも単純にダンジョンを探索してアイテムを拾うだけではなく、入手したアイテムを使った様々な"遊び"が楽しめるのがうれしいところ。例えば、今回の冒頭で紹介した、鉢植えによる実とタネの栽培や、装備アイテムの合成など。さらにこの"遊び"は、うまくツボを掴めば冒険を格段に有利にしてくれる。まさに一石二鳥というわけだ。中でも見逃せないのは、セカンドダンジョン以降に可能になる3物合成。この合成では、属性の付加や融合ができるため、プレイヤーのイマジネーション次第でアイテムのバリエーションが飛躍的に増加する。

なお、注意点としては、未識別の状態のアイテムを売らないこと。優れたアイテムも未識別のままでは、呪われたモノと同じ扱いになってしまうのだ。

ツメ

チョコボの主力武器だけあって、もっともバリエーションが多彩なのがツメ。基本的にツメの攻撃力は、その素材とレベルによって決定される。素材は皮、木、鉄、ハガネ、ミスリル……という順に強靱になり、レベルは＋1、＋2、＋3……という具合に強化されていく。ちなみにレベルがマイナスで表示されているのは、呪われたアイテムだ。さて、単純に攻撃力だけを考えれば、より強靱な素材で作られたものほど優秀な武器ということになるわけだが、1つだけ注意が必要な点がある。それは一般に強靱な素材になるほど重量がかさむことだ。重量はＡＴＢバーの長さに影響するため、強靱な素材であるほど攻撃に時間がかかる傾向があるのだ。武器選択の際は攻撃力と、重量のバランスを考えよう。

●スピード重視なら"軽いツメ"が一番!!

総論で説明したように、武器の性能は攻撃力だけでなく、ＡＴＢバーの短さも重要。この軽いツメは、攻撃力こそ低いものの、ＡＴＢバーの短さはピカイチ!! スピードを重視したい場合には◎。

●乱戦に便利なツメに注目せよ!

敵と1対1で戦うのが戦闘の基本だが、ときには複数の敵に対処しなければならないこともある。そんなとき心強いのが、複数の方向を同時攻撃できるツメ。全方向を攻撃できるツメもあるとか…。

●属性の重ね合わせがかなり重要

このゲームで最大のポイントとなるのがアイテムの合成。じっくりと考えて、自分好みのアイテムを作り出そう。この合成には、合成、融合の実が必要となる。足りないときは鉢植えシステムを。

No	アイテム名	攻撃力	属性	売り値	備考
1	衰弱のツメ	0	—	400	攻撃力が低下するツメ。装備しても役には立たない
2	アディションクロー	2	—	1040	攻撃が成功すると経験値が通常より多くもらえるツメ
3	いやしのツメ	2	—	980	攻撃が成功するとチョコボのＨＰが回復するツメ
4	皮のツメ	3	—	80	皮製のツメ。軽量だが攻撃力も最低ランク
5	木のツメ	6	—	120	木製のツメ。皮よりは若干強力
6	鉄のツメ	9	—	240	鉄製のツメ。若干重いが攻撃力はまずまず
7	軽いツメ	11	—	640	軽量で素早い攻撃が可能なツメ。合成で役立つ
8	ハガネのツメ	14	—	560	鋼鉄製のツメ。序盤に入手できる武器では優秀な方
9	フレイムクロー	14	火	480	火の属性を持つツメ。氷属性の敵に大ダメージを与える
10	アイスクロー	14	氷	480	氷の属性を持つツメ。火属性の敵に大ダメージを与える
11	サンダークロー	14	雷	480	雷の属性を持つツメ。風属性の敵に大ダメージを与える
12	ウインドクロー	14	風	480	風の属性を持つツメ。雷属性の敵に大ダメージを与える
13	トードのツメ	14	—	1600	カエル状態でも通常と同じ攻撃力が発揮できるツメ
14	フローターキラー	15	—	400	浮遊タイプのモンスターに大ダメージを与えるツメ
15	プラントキラー	15	—	400	植物タイプのモンスターに大ダメージを与えるツメ
16	ポイズンキラー	15	—	400	毒タイプのモンスターに大ダメージを与えるツメ
17	ドラゴンキラー	15	—	400	竜タイプのモンスターに大ダメージを与えるツメ
18	ジャイアントキラー	15	—	400	巨人タイプのモンスターに大ダメージを与えるツメ
19	アンデッドキラー	15	—	400	死者タイプのモンスターに大ダメージを与えるツメ
20	毒のツメ	15	—	640	攻撃成功時に、たまに敵を毒状態にするツメ
21	疲労のツメ	15	—	640	攻撃成功時に、たまに敵を疲労状態にするツメ
22	眠りのツメ	15	—	640	攻撃成功時に、たまに敵を睡眠状態にするツメ
23	混乱のツメ	15	—	640	攻撃成功時に、たまに敵を混乱状態にするツメ
24	石化のツメ	15	—	640	攻撃成功時に、たきに敵を石化状態にするツメ
25	クリティカルクロー	18	—	720	通常よりクリティカルが出やすくなるツメ
26	大振りのツメ	20	—	400	攻撃力は高いが、ＡＴＢバーが長くなるツメ
27	レベル3デスのツメ	20	—	640	攻撃成功時に、たまにレベルが3の倍数の敵を即死させる
28	レベル4デスのツメ	20	—	640	攻撃成功時に、たまにレベルが4の倍数の敵を即死させる
29	ヒットバッククロー	20	—	880	攻撃成功時に、敵を1マス分後退させるツメ。
30	ダブルノッククロー	23	—	960	一度の攻撃で2回の連続攻撃が可能になるツメ
31	オーダークロー	28	—	960	前後にいる敵を同時攻撃できるツメ
32	アーククロー	28	—	1120	正面と斜め前の3方向の敵を同時に攻撃できるツメ
33	クロスクロー	28		1440	前後左右にいる敵を同時攻撃できるツメ
35	不動のツメ	30	—	720	最初からＡＴＢバーが半分溜まった状態のツメ
36	ミスリルクロー	30	—	800	ミスリル銀でできている上等なツメ
37	よくばりのツメ	30	—	320	持ち物が少ないほど攻撃力が上昇するツメ
38	もろはのツメ	30	—	720	敵に与えるダメージの1／3がチョコボに跳ね返るツメ
39	がまんのツメ	33	—	400	ＨＰが減ると攻撃力が上昇するツメ
40	キャンセルクロー	35	—	960	攻撃成功時に、相手のＡＴＢバーを0にするツメ
41	ナチュラルクロー	36	—	28500	火、氷、風、雷の4属性すべてが付加されたツメ
44	パワークロー	45	—	1120	攻撃力が上昇する分、攻撃をミスしやすくなるツメ
47	王者のツメ	50	—	1040	高貴な雰囲気を持った、攻撃力の高い上等なツメ
48	ギルのツメ	50	—	560	攻撃成功時に、たまに倒した敵がお金を落とすツメ
49	ならびのツメ	52		480	ＨＰの数字が全部同じ数字が並ぶと攻撃力が上昇するツメ
50	クリスタルのツメ	65		1360	硬質なクリスタルを削り出して作ったツメ

※表内のＮｏは、アイテムファイルのＮｏです。

クラも基本的な特徴はツメとほぼ同様。すなわち、その防御力は素材とレベルによって決定されるわけだ。唯一ツメと異なる点は、強靱な素材で作られたクラも、あまりチョコボの攻撃スピードに悪影響を与えないということだろう。そのため、クラはツメのように攻撃力とＡＴＢの関係に悩むことなく、単純に素材の優劣で選択してしまってかまわない。どちらかというと、重量を考慮するより、属性や付加効果の有無、特防御の高さなどの方が重要だ。

●状態異常を防ぐクラを上手に使おう

クラの中には状態異常を防ぐ効果を持つタイプが数多く存在する。これらをうまく活用すれば、トラップにかかることなく宝箱などを開けることが可能となる。防御だけが使い道ではないぞ!!

●クラにも素材が変化するタイプがある

ツメと同じくクラの合成も、そのパターンと効果の大きさは大したもの。特にいくつかのアイテムは合成でしかできないのだ。いろいろと自分なりに試してみよう。次号で大特集します。

No	アイテム名	防御力	属性	売り値	備考
1	衰弱のクラ	0	—	400	防御力が低下するクラ。装備しても役には立たない
2	皮のクラ	3	—	80	皮製のクラ。軽量だが防御力も最低ランク
3	木のクラ	6	—	120	木製のクラ。皮よりは若干強靱
4	鉄のクラ	9	—	240	鉄製のクラ。若干重いが防御力はまずまず
5	炎のクラ	14	火	480	火の属性を持つクラ。氷属性の敵の攻撃を軽減する
6	氷のクラ	14	氷	480	氷の属性を持つクラ。火属性の敵の攻撃を軽減する
7	雷のクラ	14	雷	480	雷の属性を持つクラ。風属性の敵の攻撃を軽減する
8	風のクラ	14	風	480	風の属性を持つクラ。雷属性の敵の攻撃を軽減する
9	毒よけのクラ	14	—	640	毒を受けにくくするクラ
10	混乱よけのクラ	14	—	640	混乱状態になりにくくするクラ
11	眠りよけのクラ	14	—	640	睡眠状態になりにくくするクラ
12	スロウよけのクラ	13	—	640	スロウ状態になりにくくするクラ
13	命のクラ	14		1520	装備するとＨＰの最大値を上昇させるクラ
14	ハガネのクラ	14	—	720	鋼鉄製のクラ。序盤で入手できる品の中では上等な部類
15	ラフメイル	14	—	640	大型モンスターの攻撃を軽減するクラ
16	沈黙よけのクラ	16	—	640	沈黙状態になりにくくするクラ
17	疲労よけのクラ	16	—	640	疲労を受けにくくするクラ
18	しのびのクラ	17	—	640	トラップを回避しやすくなるクラ
19	オニオンのクラ	18	—	800	オニオンなどの怪音波攻撃を防ぐクラ
20	ボムのクラ	20	—	640	爆発ダメージを軽減するクラ
21	かめのコウラ	10	—	1200	防御力が上昇する分、ツメのＡＴＢバーが長くなる
22	しんきろうのクラ	20	—	800	幻の力で敵の攻撃ミスを誘うクラ
23	よくばりのクラ	18	—	320	持ち物が少ないほど防御力が上昇するクラ
24	消臭のクラ	24		640	モルボルなどの息の攻撃を防ぐクラ
25	運だめしのクラ	21	—	400	攻撃のダメージを、ランダムに増減するクラ
26	ミスリルメイル	26	—	800	ミスリル銀で作られた上等なクラ
27	ライトメイル	24	—	960	軽量な素材で作られた元気が減りにくいクラ
28	ナチュラルメイル	30	—	28500	火、氷、雷、風の属性を兼ね備えたクラ
29	王者のクラ	36	—	1040	高貴な雰囲気を持つ強靱なクラ
32	クリスタルメイル	52	—	1360	硬質なクリスタルを削り出して作った上等なクラ
33	物入りのクラ	44	—	400	ダメージを減らす分、ギルを代わりに減らすクラ

装備の充実ぶりが冒険の成否を決める!

首輪

首輪はクラのように直接攻撃に対する防御力を高めるのではなく、キャラのステータスや能力に影響を与える装備アイテムである。いわば補助的なアイテムではあるが、ときには武器や防具以上に役に立ってくれることもある。中でも便利なのはスピードアップ系の首輪。これらの首輪は、ツメによる攻撃や魔法攻撃の際のＡＴＢバーを短くしてくれる。序盤から後半まで、実に重宝するアイテムといえる。

●首輪は使い分けが重要だぞ

本文でも触れているように首輪は使い分けが鍵。魔法に弱い敵には〝早読み〟、肉弾戦を挑むなら〝スピード〟、シーフ相手なら〝ガード〟、敵がいないときは〝リカバリー〟といった具合だ。

No.	アイテム名	売り値	備考
1	ガラスの首輪	100	ガラス細工のきれいな装飾品
2	ルビーの首輪	200	ルビー細工のきれいな装飾品
3	ダイヤの首輪	800	ダイヤで作られたきれいな装飾品
4	すばやさの首輪	300	キックのＡＴＢバーが２短くなる首輪
5	スピードの首輪	600	キックのＡＴＢバーが４短くなる首輪
6	のんびりの首輪	300	キックのＡＴＢバーが４長くなる首輪
7	読みとりの首輪	300	本を読むスピードが速くなる首輪
8	早読みの首輪	600	本を読むスピードがさらに速くなる首輪
9	ゆっくり読む首輪	600	本を読むスピードがかなり遅くなる首輪
10	ホタル火の首輪	600	まわりがちょっぴり明るく見える首輪
11	月あかりの首輪	900	ホタル火より広い範囲が明るくなる首輪
12	ガードの首輪	800	アイテムを盗まれる確率が下がる首輪
13	スタミナの首輪	800	元気が減りにくくなる首輪
14	健康の首輪	900	元気がより減りにくくなる首輪
15	肩こりの首輪	200	元気が減りやすくなる首輪
16	回復の首輪	1200	ＨＰの回復が速くなる首輪
17	リカバリーの首輪	1800	ＨＰの回復がより速くなる首輪
18	不幸の首輪	1000	ＨＰの回復がかなり遅くなる首輪
19	忘れない首輪	500	トラップにかかってもマップを忘れなくなる首輪
20	トードの首輪	2000	装備しているとカエル状態が続く首輪
21	ちっちゃな首輪	1800	装備していると小さくなった状態が続く首輪
23	からぶりの首輪	150	ツメでの攻撃時のミスが多くなる首輪

本

◀ＬＶ10からラ級の魔法効果となる。ガンガン使おう。

読めば読むほど攻撃力がアップする〝本〟は、温存するより使いまくるのが基本。松明やふういんの箱への使用などでも戦闘時と同じ経験値が蓄積可能。

No.	アイテム名	売り値	備　考
1	ファイアの本	200	火の力で敵にダメージを与える
2	ブリザドの本	200	氷の力で敵にダメージを与える
3	サンダーの本	200	雷の力で敵にダメージを与える
4	エアロの本	200	風の力で敵にダメージを与える
5	ディムの本	200	地下からのパワーで敵にダメージを与える
6	シャインの本	200	聖なる光のパワーでで敵にダメージを与える
7	ドレインの本	200	敵からＨＰを奪い取り、自分のものとする

珠

▼〝アルテマの珠〟なんかは手に入れるのが大変……。

魔法アイテムの中では最もレアな部類に属するのがこの〝珠〟。敵にキックして使用するため、本よりもやや使いづらいのが欠点だが、その破壊力は絶大!!　なによりレベルが上がらないと攻撃力が上昇しない本と違い、いきなり大ダメージを与えられるのがうれしい。対ボス戦に備えて温存しよう。

No.	アイテム名	売り値	備　考
1	プチメテオの珠	800	小さな流星雨を降らせる攻撃アイテム
2	メテオの珠	1500	巨大隕石を降らせる攻撃アイテム
3	クエイクの珠	1000	地震を引き起こして敵にダメージを与える
4	バイオの珠	500	敵に猛毒でダメージを与える
6	グラビガの珠	800	重力の力で敵にダメージを与える
7	デジョンの珠	1000	敵に異次元のダメージを与える
9	デスの珠	1000	一瞬にして敵を倒す
10	ホーリーの珠	1200	聖なる力で敵にダメージを与える
11	フレアの珠	1000	高熱で敵にダメージを与える
12	ギガフレアの珠	1200	超強力な熱で敵にダメージを与える
13	アルテマの球	1500	攻撃魔法アルテマを封じ込めた攻撃アイテム
14	ウェイブの珠	800	波の力で敵にダメージを与える

魔石

▼その強力な攻撃力をボス戦時に使用しよう。

シリーズのファンにはお馴染みの召喚獣を呼び出す魔法アイテム。召喚魔法は効果範囲にいる敵すべてにダメージを与えられる。ピンチの際には重宝する。

No.	アイテム名	売り値	備　考
1	イフリートの魔石	150	地獄の炎で敵を焼き尽くす
2	シヴァの魔石	200	絶対零度の冷気で敵を凍りつかせる
3	ラムウの魔石	280	強烈な雷で敵にダメージを与える
4	ユニコーンの魔石	100	ＨＰ・状態異常を回復する
5	フェニックスの魔石	400	気絶したときにＨＰ・元気を全回復するか、敵に火のダメージを与える
6	カーバンクルの魔石	360	状態異常を無効にし、経験値・ギルを２倍に
7	タイタンの魔石	400	浮遊タイプ以外の敵にダメージを与える
8	オーディーンの魔石	600	敵を一撃で倒すか、ダメージを与える
9	リヴァイアサンの魔石	700	巨大な津波で敵を攻撃
10	バハムートの魔石	800	超々高熱ブレスで敵を焼き尽くす
11	テュポーンの魔石	700	天からの使者テュポーンが敵にダメージを与える

カード

▼〝テレポカード〟がないと脱出不可能。

冒険の補助的な役割を果たすアイテム。中でもテレポカードや識別カードなどは、必須の品といえるだろう。また、一部のカードは村の発展にも役立つぞ。

No.	アイテム名	売り値	備　考
1	識別のカード	300	所持している正体不明アイテム１つを識別する
2	確信のカード	900	所持している正体不明アイテムをすべて識別する
3	マップカード	300	今いるフロアを完全にマッピングする
4	オイルカード	600	ツメやクラをコーティングして錆びから守る
5	テレポカード	450	使うとダンジョンを脱出する
6	わき水のカード	600	枯れた泉に再び水がわくようになる。泉の浄化に必要
7	スリプルカード	600	使うと眠ってしまう
8	コンフュカード	300	使うと混乱してしまう
9	冥界のカード	450	使うと死神が出てきて１フロア下に連れていく
10	トードカード	600	使うとカエル状態になる
11	ミニマムカード	600	使うと小さくなった状態になる
12	ブリンクカード	300	使うと分身が現れ、敵の攻撃を失敗させる。畑の発展に必要

一部のアイテムはイベントに重要な関わりがあるぞ

アイテムの中にはチョコボ自身が装備したり、冒険中に使用したりといった使い方以外に、イベントを進行させるために必要になるモノも存在する。例えば、合成屋のラスクが商売を始めるためには〝オイルカード〟があると便利だし、ダンジョンでドルを助けるためには〝テレポカード〟が必要になるといった具合だ。新しいアイテムを入手した場合は、自分で使用して効能を確認することに加え、それを必要とする人物がいなかったかどうかを確認することも忘れないように。

◀ラスクを助けないと、アイテム合成屋は開店休業状態。

◀ドルを助けると、探険中に助けてくれるのだ。

薬

▼ポーション類はいざというときのために[illegible]つはキープすること

「チョコボ」で登場する薬は、緑、赤、青の３種類が存在し、それぞれの色によって大まかな役割が決まっている。そのため未識別の状態でも、ある程度効果が予測できるのが特徴だ。参考までに色と効果を列挙すると、緑はポーションで代表される、ＨＰや状態の回復の薬が中心。次に赤はダメージを及ぼす毒薬に代表される薬。そして青は〝呪い〟を解除するデスペルに代表される薬。だから緑色の薬なら、未識別の状態で使用しても回復する確率が高い。

◀アイテムが持ちきれなくなったら薬から処分しよう。

No.	アイテム名	売り値	備　考
1	空のボトル	10	薬を飲んだ後の空のボトル
2	ポーション	50	HPを50回復できる緑色の薬
3	ハイポーション	200	HPを100回復できる緑色の薬
4	エリクサー	700	HPも元気も完全に回復できる緑色の薬
5	塩水	25	しょっぱい水の赤色の薬。飲むと元気が１回復する
6	ボム止めの薬	50	ボム、グレネイドに蹴りつけると自爆しなくなる赤色の薬
7	目にいい薬	100	飲むと一定時間トラップが見えるようになる青色の薬
8	デスペルの薬	150	飲むと呪われた装備がはずれる青色の薬
9	透明薬	100	飲むと一定時間透明状態になる緑色の薬
10	石化剤	100	飲むと一定時間石になる赤色の薬
11	スロウの薬	50	飲むと一定時間ＡＴＢバーが長くなる赤色の薬
12	ヘイストの薬	50	飲むと一定時間ＡＴＢバーが短くなる赤色の薬
13	サイレスの薬	75	飲むと一定時間本が読めなくなる青色の薬
14	毒薬	100	飲むと一定時間毒状態になる赤色の薬
15	解毒剤	50	飲むと毒を治すことができる緑色の薬
16	万能薬	300	飲むとすべての状態異常が治り、ＨＰが50回復する緑色の薬
17	爆発薬	50	飲むと自分の周りだけがダメージを受ける緑色の薬
18	ダメージ薬	100	飲むとＨＰの50％のダメージを受ける緑色の薬
19	手助けの薬	1000	飲むとそのフロア内だけＡＴＢバーが半分溜まった状態になる青色の薬
20	足かせの薬	1000	飲むとそのフロア内だけＡＴＢバーが半分しか溜まらなくなる青色の薬
21	忘れんぼうの薬	100	飲むと識別したアイテムをすべて未識別状態にする青色の薬

実とタネ

薬がチョコボの体力やステータスに影響を与えるのに対し、実とタネは主に元気に対して影響を与える。簡単にいえば冒険中のチョコボの主食である。ただし中には元気だけでなく、レベルやパラメータに影響するタイプも存在する。さらに、これらのアイテムは、３物合成の触媒として使用することで、装備アイテムの能力を飛躍的に高める効果も発揮する。小粒だが、使い勝手は実に多彩なアイテムだ。

▲パラメータを増加させるものはガンガン食べよう。

▲地道な鉢植えも、プランによってはかなり効果的。

No.	アイテム名	売り値	備　考
1	レベルアップの実	750	食べるとチョコボのレベルが１アップする
2	レベルダウンの実	150	食べるとチョコボのレベルが１ダウンする
3	おいしい実	180	食べるとＨＰと元気が10ずつ回復する
4	ごちそうの実	330	食べるとＨＰと元気が30ずつ回復する
5	くさった実	30	食べるとＨＰが10減少。ただし元気は10回復する
6	いのちの実	450	食べるとチョコボの最大ＨＰが10増加する
7	失敗の実	150	食べるとチョコボの最大ＨＰが10減少する
8	ナッツ	150	食べると元気が50％回復する実
9	ラサンの実	300	食べると元気が100％回復する実
10	つかれる実	150	食べると元気が30減少する実
11	元気の実	300	元気の最大量を10％増加させる実
12	元気の無い実	150	元気の最大量を10％減少させる実
13	すばやさの実	1200	ツメ攻撃のＡＴＢバーを１短くする
14	知恵の実	1200	選択した本のＡＴＢバーを１短くする
15	火のタネ	450	火属性のタネ
16	氷のタネ	450	氷属性のタネ
17	雷のタネ	450	雷属性のタネ
18	風のタネ	450	風属性のタネ
19	消去のタネ	750	合成時に能力を消し去るタネ
20	合体のタネ	1350	合成時に能力をつけられるタネ
21	融合のタネ	1350	合成時に能力を融合させられるタネ
22	レベルのタネ	600	合成時にレベルを増加させるタネ

その他

これらはイベントに関連したアイテムが多いが、中には冒険で使用すると便利なものも。特に敵を異なった部屋にワープさせるテレポストーンはありがたい。

▼〝シーフのカギ〟はレアアイテムへの道しるべ。

No.	アイテム名	売り値	備　考
1	ツヤ出しクリーム	500	選択したツメ、クラのレベルを１アップする
2	つや消しクリーム	500	選択したツメ、クラのレベルを１ダウンする
3	不思議なしおり	1000	選択した本のレベルを１ＵＰする
4	ドクロ	250	食べるとＨＰに50ダメージを受ける
5	石	2	蹴り専用アイテム。装備可能
6	かたい石	3	石より攻撃力のある蹴り専用アイテム
7	ワープストーン	250	敵をその部屋の外に飛ばすことができる
8	シーフのカギ	1000	カギのかかった宝箱を開ける
9	ハムホイッスル	500	ダンジョンで使うとドルが助けてくれる
10	テレポボックス	1000	ダンジョン内からアイテムを１つアトラのタンスに移動できる
11	鉢植え	1000	カミラに渡すと〝鉢植えシステム〟が実行可能に
12	ギル	―	この世界の通貨

モンスター Monster

チョコボの行く手に立ちはだかるモンスターたちは、従来の「ＦＦ」シリーズでもお馴染みの連中がメイン。でも、デフォルメの効いた愛敬ある姿は、これまでとは違ったイメージが感じられる。もっとも、外見がかわいいからといって油断は禁物。戦闘の基本であるヒット＆アウェイを駆使しつつ、なるべく１対１で勝負するのがポイントだ。

ゴブリン

●属　性：無
●タイプ：無
●攻　撃：ゴブリンアタック

典型的な雑魚モンスター。攻撃力、ＨＰ、スピードともに低いため、安心して戦える。戦闘の基本をマスターするには最適の相手だ。

イエローゼリー

●属　性：無
●タイプ：無
●攻　撃：体当たり

ゼリー状の身体を変形させて行う攻撃が妙にユーモラス。強さはゴブリンとほぼ同じ。ＡＴＢバーが長いので、速攻で十分倒せる。

ワイルドラット

●属　性：無
●タイプ：無
●攻　撃：かみつき

見た目の通りすばしこいのが嫌なところ。反撃を受けたくない場合は、本や石などを使って対処するといいだろう。

ナッツイーター

●属　性：無
●タイプ：無
●攻　撃：かみつき、ナッツ投げ

離れた間合いから手にしたナッツを投げて攻撃してくる。素早く懐に入り込んで、キックを駆使した攻撃で一気に倒してしまおう。

サハギン

●属　性：氷
●タイプ：無
●攻　撃：氷のツメ

“氷のツメ”は攻撃力が高く、ＡＴＢバーもかなり短めなので、まともに接近戦を挑むと少々手強い。離れた間合いから本で攻撃しよう。

ヘッジホッグ

●属　性：無
●タイプ：無
●攻　撃：ニードル

離れた間合いから背中の針を飛ばすニードル攻撃が厄介。一気に間合いを詰めるか、相手に気づかれないうちに本を使うのが無難。

フロータイボール

●属　性：風
●タイプ：浮遊
●攻　撃：体当たり、エアロ

チョコボが低レベルの段階では“エアロ”が脅威。ただしこれはＡＴＢバーが長めであるため、ヒット＆アウェイでの対処が可能だ。

ランドタートル

●属　性：無
●タイプ：無
●攻　撃：ひっかき、とっしん

手足を甲羅の中に引っ込めたときは要注意。防御力も高く、ガ〇ラを彷彿とさせる突進の攻撃力も高い。離れた間合いから攻めよう。

ラミア

●属　性：火
●タイプ：無
●攻　撃：平手打ち、ファイア、ゆうわく

かわいい外見とは裏腹に、多彩な攻撃を駆使する手強い敵。弱点は“ファイア”の際のＡＴＢバーが長いこと。ヒット＆アウェイだ。

サボテンダー

●属　性：無
●タイプ：植物
●攻　撃：ニードル

元が植物のクセに妙に動きが素早い。攻撃力はそれほど高くないが、連射がきくのが厄介だ。気づかれないうちに本で攻撃!!

黒魔道士

●属　性：無
●タイプ：無
●攻　撃：つえ、サンダー、スリプル

離れた間合いからの魔法攻撃は強力。その反面、“つえ”の攻撃力は低いので、間合いを詰めて接近戦で対応すれば楽に倒せる。

ベヒーモス

●属　性：無
●タイプ：無
●攻　撃：ひっかき

動きはそれほど速くなく、攻撃もひっかくだけと単純だが、その攻撃力は脅威。接近戦は極力避けたい相手だ。本か石で攻撃せよ。

※モンスターのデータで、属性はそのモンスターが、火、氷、風、雷の属性を持つか、持たないか、タイプはそのモンスターの状態の特筆事項をそれぞれ表す。

スケルトン

●属　性：無
●タイプ：死者・復活
●攻　撃：きりつける、毒ガス

床に転がっている白骨死体。と思いきや、こちらが接近した途端立ち上がって攻撃してくる。戦闘中も死んだフリをする点に注意。

マリオネイター

●属　性：無
●タイプ：無
●攻　撃：カラス、プチメテオ

強力な遠距離攻撃を駆使する手強い相手。特に"プチメテオ"の破壊力は強力無比。幸い動きが鈍いので、ヒット＆アウェイで勝負。

シーフ

●属　性：無
●タイプ：無
●攻　撃：シュリケン投げ、ぬすむ

ＡＴＢバーが極端に短いうえに、こちらのアイテムを盗む能力を持つ嫌なヤツ。くれぐれも接近は避けて、本で攻撃しよう。

ダークタイタン

●属　性：無
●タイプ：巨人
●攻　撃：頭つき、クエイク

ＡＴＢバーがかなり長めだが、破壊力も絶大な"クエイク"の攻撃に注意。腕力も高いので、本によるヒット＆アウェイがオススメだ。

ロックガーター

●属　性：氷
●タイプ：無
●攻　撃：ブリザド、酸、ねんえき

ユーモラスな外見とは裏腹に、実に厄介な相手。魔法はブリザラ級で、装備を劣化させる"酸"も吐く。弱いうちは避けるのが無難。

ドリッピー

●属　性：風
●タイプ：無
●攻　撃：ハンマー、エアロ、マジックハンマー

暗闇の中ではスピードアップする特性を持ったモンスター。魔法はエアロラ級の破壊力がある。接近戦で一気に勝負をかけよう。

フロストゴーレム

●属　性：氷
●タイプ：巨人
●攻　撃：氷の鉄拳、アイスロック

巨人族としては、攻撃力はワリと低めの部類。また、氷のモンスターであるため炎系の攻撃に極端に弱い。"ファイアの本"で攻撃。

ネオン

●属　性：雷
●タイプ：浮遊
●攻　撃：ネオンボール、サンダー、コール

ピンチになると"コール"で仲間を呼ぶ嫌なヤツ。"サンダー"の攻撃力も高いが、ＡＴＢバーは長めなので、ヒット＆アウェイで。

ボム

●属　性：火
●タイプ：浮遊
●攻　撃：自爆

お馴染みの生きた爆弾。しばらくは攻撃しても一切反撃をしてこないが、ＨＰが低くなると、自爆して大ダメージを与える。

サボテンダー

●属　性：無
●タイプ：植物・毒
●攻　撃：ニードル、毒バリ、ギル投げ

序盤に登場したサボテンダーの能力強化バージョン。特に"ギル投げ"の威力は脅威。ただし、速攻で倒すと大金が手に入る。

オーガ

●属　性：無
●タイプ：巨人
●攻　撃：なぐり

接近攻撃しかできない単細胞なモンスターだが、その攻撃力と防御力はかなりのレベル。離れた間合いからの本の攻撃で倒そう。

オニオン

●属　性：雷
●タイプ：無
●攻　撃：イナズマソード、オニオン投げ、怪音波

かつては主役ジョブだった"たまねぎ剣士"が敵として登場!? 攻撃力は高いがＡＴＢバーはやや長め。本の攻撃がオススメ。

ムース

●属　性：無
●タイプ：無
●攻　撃：体当たり、バイオ、ベトベト

強力な遠距離攻撃を駆使するゼリー状のモンスター。特に"バイオ"はダメージに加えて毒状態になるのが厄介。接近戦で勝負。

ガトリングス

●属性：無
●タイプ：無
●攻　撃：ニードル

ヘッジホッグの能力強化バージョン。動きが素早いうえに、遠近両用の"ニードル"の威力も高い。防御に自信がないなら逃げよう。

マジックポット

●属性：無
●タイプ：浮遊
●攻　撃：マジック、薬

一見すると置物のような壺に潜むユーモラスなモンスター。ときおり、チョコボのＨＰを薬で回復させてくれる親切なヤツだぞ。

マスク

●属性：無
●タイプ：不死
●攻　撃：マスクの呪い

宝箱の中に隠れて、うっかり開けた者に不幸を招く嫌なヤツ。コイツの攻撃を受けると装備のレベルが下がってしまう。

死神

●属　性：無
●タイプ：浮遊・不死
●攻　撃：？？？

"冥界のカード"を使うと出現。攻撃を受けると強制的に次のフロアに連れて行かれてしまう。倒すことはできるのだろうか？

パオ

●属　性：氷
●タイプ：無
●攻　撃：ハンマー　ブリザド

"ブリザド"を使って各部屋の灯りを消して回る、ちょっといやなヤツ。攻撃力はさほどでもないので、接近戦で一気に倒せ!!

木人

●属　性：風
●タイプ：植物
●攻　撃：なぎはらい　エアロ　ウィザーヒット

通常の攻撃に混じって、まれに繰り出す疲労攻撃が脅威。攻撃力の低下を招き、ＡＴＢバーも長くなってしまう。率先して倒そう。

スティールバット

●属　性：風
●タイプ：浮遊
●攻　撃：かみつき　混乱音波　コール

素早い動きでチクチク攻撃して来るうっとおしいキャラ。"コール"で仲間を呼び集めることもある。ヒット＆アウェイで一蹴だ。

インプ

●属　性：無
●タイプ：無
●攻　撃：ひっかき　ワープ投げ

軽快なフットワークを生かした素早い攻撃が得意。まれに"ワープストーン"を投げてくることもある。通路に引き寄せて戦え!!

ヒルギガース

●属　性：無
●タイプ：巨人
●攻　撃：なぐり　ぶんまわし

ＡＴＢバーは長めだが、一発の攻撃力が高く、遠距離からも鉄球を投げつけて来る強敵。常に敵のＡＴＢバーの状態に注意しよう。

ゾンビー

●属　性：氷
●タイプ：死者
●攻　撃：ひっかき　タッチ

周囲の敵キャラをゾンビーにして回る、一風変わったモンスター。てんで弱いので、強敵をゾンビにしてくれるのは逆にありがたい!?

レベルトリッカー

●属　性：無
●タイプ：マシン
●攻　撃：体当たり　ライブラ　レベル4グラビガ　レベル3オールド

このキャラの特徴は、驚異的な素早さ。一瞬で2～3マスも移動するため、正面に捕らえるのが難しい。遠距離から本で攻撃だ。

ストーンゴーレム

●属　性：雷
●タイプ：巨人
●攻　撃：イカズチの鉄拳　岩投げ

タイプとしては、ヒルギガースによく似ている。遠距離攻撃もかなりイタイ。ＡＴＢバーに注意しながら、接近戦で一気に倒せ!!

トンベリ

●属　性：無
●タイプ：無
●攻　撃：さかうらみ

見かけとは裏腹に、恐るべき攻撃力を誇る強敵。しかし、先に手出ししなければ攻撃されることはない。序盤では無視するのも手。

ミニマジシャン

●属　性：無
●タイプ：無
●攻　撃：ガラガラ　吸収　小さなメロディー

かわいい泣き声とともに、マップ上に落とし穴を仕掛ける厄介者。このキャラを倒した後は、必ず付近を調べることが必要になる。

ミストドラゴン

●属　性：氷
●タイプ：竜・浮遊
●攻　撃：冷たいキバ　冷たいキリ　夢見るキリ

ＡＴＢバーが比較的長いため、接近戦に持ち込めば有利に戦える。但し、視界の外からも届く氷属性の遠距離攻撃には十分注意しよう。

黒魔道士

●属　性：火
●タイプ：無
●攻　撃：ファイアーロッド　プチメテオ　スロウ　ヘイスト

"スロウ"や"ヘイスト"などの使い手。戦線の後方で魔法を唱えるため、いかに素早く接近できるかが攻略のポイントとなる。

ブラックゴブリン

●属　性：雷
●タイプ：無
●攻　撃：ゴブリンアタック　サンダー

序盤に登場したゴブリンの強化版。しかしそこはゴブリン、他の敵キャラに比べればやはり弱い。接近戦でガンガンやっつけよう。

モルボル

●属　性：無
●タイプ：植物・毒
●攻　撃：触手　毒の息　混乱の息

見た目もグロテスクな植物系モンスター。攻撃力こそ低いものの、毒や混乱といったステータス異常を引き起こす。早めに退治しよう。

ドクロイーター

●属　性：無
●タイプ：無
●攻　撃：かみつき　ドクロ投げ

謎のアイテム"ドクロ"を投げつけてくる、ナッツイーターの強化バージョン。特筆すべき能力もなく、比較的楽な相手といえる。

ブランドラミア

●属　性：火
●タイプ：
無
●攻　撃：
平手打ち
ファイア
ゆうわく

こちらが攻撃すると、ＡＴＢバーが満タンにならなくとも平手打ちを見舞って来る。遠距離から本を使用するのが無難だろう。

アーリマン

●属　性：風
●タイプ：
浮遊
●攻　撃：
体当たり
死の宣告

普段はマップ上で眠っているが、チョコボが近づくと目を覚ます。ときどき〝死の宣告〟を発することがあり、魔法を唱えたら注意。

グラシャラボラス

●属　性：火
●タイプ：
巨人
●攻　撃：
はじきとばし
炎のムチ

ヒルギガースの強化タイプであり、火の属性を持つ。直接攻撃を受けると、弾き飛ばされたうえにＡＴＢバーが０になってしまう。

スラグ

●属　性：氷
●タイプ：
無
●攻　撃：
ブリザド
酸
ねんえき

マップ上にねんえきを撒き散らし、チョコボのスピードを低下させるクセ者。なめくじの姿から想像できるように、塩水には弱い。

ウェアラット

●属　性：無
●タイプ：
毒
●攻　撃：
ひっかき
毒のキバ

攻撃力こそ低いものの、噛まれると毒状態に陥るのが厄介。こまめにヒット＆アウェイを繰り返し、ダメージを受けないようにしよう。

グレネード

●属　性：火
●タイプ：
浮遊
●攻　撃：
自爆

〝自爆〟がさらに強力になったボムの強化バージョン。ブリザドの本のレベルが十分なら簡単に倒せるが、逃げた方が無難だろう。

ブラッディボーン

●属　性：無
●タイプ：
死者・復活
●攻　撃：
きりつける
疲労ガス

スケルトンのパワーアップ版。疲労の状態変化攻撃を繰り出すため、くれぐれも囲まれないように。死んだフリにはだまされるな!!

召喚士

●属　性：無
●タイプ：
無
●攻　撃：
カラス
トード
召喚

物理攻撃は大した事はない。怖いのは〝トード〟の攻撃。これを喰らうと完全に無力になってしまう。魔法を唱えられる前に倒せ!!

デザートサハギン

●属　性：火
●タイプ：
無
●攻　撃：
炎のツメ
砂かけ

攻撃力・防御力ともに平均以下だが、まれに眠りの状態変化攻撃を繰り出してくることには注意。間合いを取って本で倒そう。

プリン

●属　性：火
●タイプ：
無
●攻　撃：
体当たり
ファイア
ベトベト

イエローゼリーやムースなどと同じ系統のモンスター。姿形が似ているからといって、なめてかかると手痛いしっぺ返しを食らう。

メタルヒットマン

●属　性：雷
●タイプ：
無
●攻　撃：
サンダーブレード
怪音波

オニオンの上位キャラ。高い攻撃力と防御力、そしてどこまでも追いかけて来るしつこさが特徴。〝ワープストーン〟を上手く使え。

ガルキマセラ

●属　性：無
●タイプ：
無
●攻　撃：
ひっかき
サイレス

インプがさらにレベルアップしたタイプ。素早さはそのまま、攻撃力がアップしている。ときたま発する〝サイレス〟の魔法に注意。

ホーリードラゴン

●属　性：風
●タイプ：
竜
●攻　撃：
かみつき
エアロ
ホーリー

ＡＴＢバーが長めで、接近戦では特に苦労することもないはず。ただし魔法を唱えだしたら注意。〝ホーリー〟を喰らうと……。

レベルチェッカー

●属　性：無
●タイプ：
マシン
●攻　撃：
体当たり
ライブラ
レベル４フレア
レベル３コンフュ

チョコボのレベルが３か４の倍数のときには、あえて戦いは避けよう。遠距離攻撃を喰らうと、目も当てられない。

ファーストダンジョンのボスは、あの……

ファーストダンジョンの地下30階。ここに最初のボスキャラとなる敵がいる。その正体をここであかすことはできないが、このキャラのセリフに、このダンジョンの秘密が隠されている。その秘密は自分の目で確かめてもらうことにして、ここでは攻撃法のアドバイスを。惜しみなく魔石、珠を使うことだ。

グランツーリスモ

難しいと評判の国際A級ライセンスの取得も今回の攻略記事を読めば銅はまず取れるのだ!!

発売中 RCG	▶¥5,800 ▶SCEI
	▶MC(5ブロック)/NC/AC(DUAL SHOCK対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

年末年始は会社に泊まりこみ、新年をだ〜れもいない編集部で寂しく迎えました。それもこれも「GT」のためです。PS持ってないし、会社のPSを家に持って帰っても、家で仕事するわけないし…。暖房も切られて、さぶいです。それに、このゲームって国際A級からツライです。でも国際A級が取得できない人は、今回の攻略を読んで自分なりのアレンジを加えれば銅ぐらいは取れるのではないかと…。実際、編集部ではそれで取った人もいますから。（イニシャルS）

ステップアップを狙うための完全攻略ガイド

やっぱりあった隠し要素ってわけで、超美麗60フレームの画面が美しい「ハイファイモード」出現条件を大公開。そして各ライセンスで金をゲットする秘伝のコツも伝授するぞ。とくに国際A級は実際に金をゲットしたプレイでの各ポイントの速度やシフトも掲載。これを参考にプレイしてみよう。ちなみにDPS-D6（2月25日発売予定）には、B級から国際A級までの全試験カリキュラムで金をゲットしたリプレイを収録予定。楽しみに待っていてほしい。

今回の『GT』攻略は
- ◯隠し要素ハイファイモードの公開
- ◯B級・A級ライセンスマスター講座
- ◯国際A級ライセンス取得講座
- ◯GTワールドカップ攻略

の内容でお届けします。

◀銅を取るだけでも難しい国際A級。金が取れれば相当のテクニシャン。

『GT』の隠し要素"ハイファイモード"を大公開!!

QUICK ARCADE クイックアーケード

出現条件は上級クラスを全ランクで1位

STEP1 まずは隠しコースを出現させる

難易度に関係なく、各コースをA、B、C（車のレベル）の3つのランクでクリアすると、クリアしたコースの下に隠しコースが現れる。そして隠しコースを同様にクリアすると、その隠しコースに対応した外車のメーカーが出現する。

◀隠しコースを出すぐらいなら、簡単かも。

STEP2 上級クラスを全ランク、全コース1位でクリア

全コースを中級クラス以上で全ランク1位でクリアすると、エンディングムービーを見ることができ、その後はいつでも見られるようになる。そして全コースを上級クラスで全ランク1位でクリアすれば、ハイファイモードが追加されるぞ。

▶Cランクの車で上級クラスをクリアするのはキツイ。

メニュー画面に"ハイファイモード"が出現!!

ハイファイモードのコースは、夜間コースの3種類しかないが、秒間60フレームの画面はさすがに美しい。誌面ではその美しさが伝わらないのが残念だ。この3コースはGTモードをクリアした場合のものと同じだが、こちらは市販のままのノーマルカーしか走ることができない。

◀ハイファイモードは一人専用のモード。2Pプレイはできない。

GRAND TURISMO グランツーリスモ

出現条件はGTワールドカップで1位

STEP1 国際A級ライセンスを取得する

GTワールドカップに出場するためには、まず国際A級ライセンスを取得しなければならない。でもこれはかなりのテクニックを要するので、いまだに取得していない人も多い。そんな人は今回の攻略を参考にしてコツをつかんでほしい。

◀金を目指さなくても、とりあえずは銅でいい。でもオール金を取れればご褒美があるぞ。

STEP2 GTワールドカップで総合1位を取る

GTワールドカップの6コースは、国際A級ライセンスの試験コースだが、マイカーの性能によって少し攻略法を変える必要がある。プレイするたびに、エントリーする敵車が違うので、弱いメンバーのときを狙って挑戦してもいい。

▶国際A級ライセンスが取得できれば、それほど難しくないように思われるが…。

スペシャルイベントに3ページ目が出現!!

エンディングのあとタイトル画面に戻るので、「GTモード」を選び「スペシャルイベント」に入ろう。そして画面右上のNEXTでページをめくっていくと3ページ目に「ハイファイモード」が追加されているのだ。

▼こちらのハイファイモードは、GTモードでチューンした車を使用して走ることができる

▲エンディングはクイックアーケードモードのものと同じ。でもハイファイモードは、走れる車が自由なのでこちらのほうがいいかも。

この欄では「GT」の、知っていればちょっと得する情報や小技（TIPS）を紹介していくぞ。まずは、要注意ポイントをひとつ。『GT』では、グランツーリスモとクイックアーケードのそれぞれのモードにデータのロード・セーブがあるのだが、読み書きされるセーブデータは共通のものだ。つまり、どちらか片方のモードでプレイしたデータをロードせずに、もう片方のモードでプレイしたデータを上書きすると、セーブしてあったデータが消えてしまうのだ。ゲームを立ち上げたらまずデータをロードしよう。

B級・A級ライセンスのすべての項目で金をゲット

B級ライセンス

テクニックとしては初歩的だが、金トロフィーを狙うとなるとそれなりに難しい。リプレイシアターに収録のデモリプレイを参考に、ライン取りなどを研究してみよう。各文末には金の規定タイムとデモのありなしを表示したぞ。

最大の難関の走り方

B４とB５は試験内容は同じだが、その内容は大きく異なる。B４はハンドルを切るタイミングが遅めでグリップ走行も可能。でもB５はB４よりも早めにハンドルを切り、ドリフトを使っていこう。

◀B5でのハンドルを切るタイミングは、２つ目の看板が目安。少し過ぎたあたりで切りはじめよう。

項目	解説
発進と停止（１）	アクセル全開でスタートし、タコメーターが6500回転になったらシフトアップしていき、４速まで上げる。そしてタイムが31秒5ぐらいでアクセルをはなし、フルブレーキングしよう。これは簡単に金トロフィーが取れるはずだ。【規定タイム（金）】34:750【デモ】なし
発進と停止（２）	タコメーターが6500回転ぐらいでシフトアップし、４速まで上げる。そしてタイムが22秒3（900mの看板が目安）ぐらいになったら、ブレーキとシフトダウンを同時に押す。その後は5500回転ぐらいで順次、シフトを下げていこう。【規定タイム（金）】26:400【デモ】なし
コーナリングの基礎（１）	シフトアップは３速まで上げておき、右端の縁石に乗り上げるくらいに右に寄る。３つ目の看板の少し手前でアクセルを離し、その看板の真横にきたらハンドルを左に切り、あとはアクセルワークでイン→アウトと抜けていく。【規定タイム（金）】28:150【デモ】あり
コーナリングの基礎（２）	B３と同様に３速まで上げ、右端に寄っておく。２つ目の看板を過ぎたらブレーキングし、３つ目の看板の真横でブレーキを離し、同時に左にハンドルを切っていく。あとはアクセルワークでコーナーを100km/h以上で回っていく。【規定タイム（金）】24:800【デモ】なし
コーナリングの基礎（３）	３速までシフトアップし、右端に寄っておくことが基本。そして２つ目の看板の真横にきたらアクセルを離し、そのすぐ後ブレーキングして後輪をすべらせる。90km/h以上でコーナーを回り、あとは加速して抜けていこう。【規定タイム（金）】23:650【デモ】あり
複合コーナー基礎（１）	まず最初の直線は緩やかに左端に移動しておく。そして縁石の最後で右にハンドルを切り、ゆっくりと右コーナーのインをつく（早めにインをつくとアウトにふくらむ）。右側の縁石の最後寸前で左に切り返して抜けていこう。【規定タイム（金）】26:350【デモ】なし
複合コーナー基礎（２）	基本的にはB６と同じだが、ハンドルを切るタイミングは少し早めとなる。また、コーナリング時には少しアクセルワークが必要。ポンポンという感じでアクセルを離し、コースアウトしないようにクリアしよう。【規定タイム（金）】25:750【デモ】あり
B級ライセンス取得試験	最初のコーナーはインベタで抜け、右に寄っておく。そして次のコーナーは、アクセル全開のままアウトインアウトでクリアしていく。その後の複合コーナーは、120km/h前後まで速度を落とし、B６の応用で抜ければいい。【規定タイム（金）】1:19:500【デモ】あり

A級ライセンス

さすがに金トロフィー狙いは難しく、どの試験もかなりの難易度となる。とくにA１はB３～B５を総合したコーナリングテクニックが要求され、単純な試験だと思うと痛い目を見るはずだ。また特殊な試験であるA７は、サイドブレーキを使わなくても金が取れる。

最大の難関の走り方

A１はB５よりもブレーキを長く押し、ドリフト時間（この間はアウトインアウト）も長くとり、車体をさらに内側に向かせよう。また必須テクニックとして、フルブレーキング時には横すべりしないように車体を安定させておくことも鉄則。

▶ドリフト中でもアウトインアウトになるように、コーナーをクリアしていく。

◀ここでフルブレーキングする場合は、ハンドルをまっすぐにしないとすべってしまう。

項目	解説
実戦コーナリング(1)	最初のコーナーは、何の問題もない。あまり角度をつけずに曲がろう。キーとなるのは、２つ目のコーナー。５速で右側の縁石に乗り上げ、２つ目の看板で左に切りながらブレーキング。後輪がすべっている間は２速まで落とし、その後はグリップを戻して加速しながらコーナーを抜けていこう。【規定タイム（金）】32:400【デモ】あり
実戦コーナリング(2)	最初の左→右の複合コーナーは、ゆるやかなコーナーなのでインベタで曲がっていけば問題ない。次の右への急カーブでは、あらかじめ左側に寄っておき、縁石の少し手前でフルブレーキング。ハンドルを右に切ってからはブレーキを離し、少しすべっている状態でコーナーを抜けていく。【規定タイム（金）】24:760【デモ】なし
実戦コーナリング(3)	最初の左はインベタ。次の右はアウトインアウトでスピードを殺さないように走り、直線では左側に寄っておく。その後の急コーナーは、左側にある看板の奥から２つ目を目安にブレーキングしよう。右に切りながらブレーキを離し、後輪をすべらせた状態で、加速しながら曲がっていく。【規定タイム（金）】42:800【デモ】なし
複合コーナー応用（１）	最初のトンネルはインベタで、その後の右コーナーは、コーナリング中にブレーキングして90km/h前後で抜ける。次のゆるやかなS字コーナーはふくらまないように走り、その後のトンネルに備えてあらかじめ右端に寄っておく。トンネルに入ると同時に左に切り、トンネル内を斜めに走るラインで抜けていく。【規定タイム（金）】37:400【デモ】あり
複合コーナー応用（２）	最初のコーナーは、右端からアクセル全開でアウトからインへ抜ける。次のコーナーは少しキツイので、アクセルを少し離しながらうまく調節して曲がる。トンネル前の急カーブは、コーナリング時にブレーキングし、90km/h前後でクリアしよう。トンネル内はインベタで加速していく。【規定タイム（金）】30:200【デモ】なし
複合コーナー応用（３）	左→右とコーナーをクリアした後、右側に寄り、次のコーナーはアウトからインへ抜ける。トンネル前の右への急カーブは、コーナリング中にわざとブレーキングして100km/h前後で曲がる。トンネル内では左端に寄っておき、次のコーナーはアウトインアウト。２つ目のトンネルはインベタで走る。【規定タイム（金）】26:150【デモ】なし
スペシャルテクニック	サイドブレーキによるスピンターンを使ったコーナリングはかなり難しいので、無理に挑戦しなくてもいい。アクセルとブレーキだけで曲がった方が簡単だし、それでも金トロフィーを取ることは可能だ。ブレーキ、アクセルをリズムよく交互に使って、楕円形を描くように一定のラインで走るようにしよう。【規定タイム（金）】29:500【デモ】あり
A級ライセンス取得試験	最初のコーナーはインベタで、次はスピードを殺さずにアウトインアウトで抜ける。砂場の急カーブは、奥から２つ目の看板を目安にブレーキングし、ドリフトぎみに曲がる。その後の軽いS字コーナーはインベタで、次の左コーナーは直線的に走る。２つ目の砂場のコーナーは、奥から３つ目の看板でブレーキング。【規定タイム（金）】1:05:600【デモ】あり

グランツーリスモモードでは、車やパーツを購入するのに資金を稼ぐ必要があるが、できるだけ効率的に稼ぐにこしたことはない。そういうときにお得な情報を２つ紹介しよう。まず予選（クオリファイ）はパスした方が効率的だということ。１位になればPPボーナスももらえるのでまったく無駄というわけではないが、資金稼ぎのために同じレースを繰り返す場合は、パスした方が時間的に有利。また、不要な車を売却するときには、その車の製造メーカー（の販売店）に売りに行こう。かなり高く買ってもらえるぞ。

国際A級ライセンスの金トロフィー取得法を徹底伝授!!

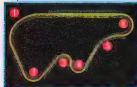
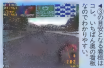
High Speed Ring タイムアタック

教習車：TVRグリフィス
規定タイム(金)：1:03:990
規定タイム(銅)：1:07:000

銅なら簡単誰でも取れる、ハイスピードでブッちぎれ

通常は４速だが、コーナーは３速で曲がっていこう。なお、文中の番号はコース図に対応している。
①アクセル全開でインベタをキープし、コーナー出口でアウトへ。
②右端に寄り、コーナーの手前でブレーキング。200km/hまで落とし、アクセルを離しながら160km/hぐらいで曲がっていく。
③上方に掛かっている３つ目の看板の地点でブレーキングで160km/hまで落とし、コーナーは120km/hぐらいでアウトからインへ抜ける。
④120km/hまで落とし、アウトインアウトで曲がる。その後はアクセルワークで、加速しながら抜けていく。
⑤この緩やかな右コーナーは、インベタで曲がっていく。
⑥最終コーナーはアクセルを離し、150km/hぐらいでアウトインアウト。その後は加速して抜ける。

ココはこう走れ!

◀③の目安となる看板はコレ。いちばん奥の看板なのでわかりやすい。

SS Route5 タイムアタック

教習車：ダッジ・バイパー
規定タイム(金)：1:26:350
規定タイム(銅)：1:30:000

コースをおぼえりゃ誰でも簡単、夜のコースをぶっこぬけ

①左端の壁沿いからトンネル内へ。
②アクセルを離し、160km/hまで落として（３速）、コーナーとほぼ同じ角度で曲がっていき、次の③に備え左に寄っておく。
③170km/hでアウトインアウト。
④一番奥の看板を目安に後輪をスライドさせる（１速90km/h）。
⑤この左→右→左と続く地点は、アクセル全開で直線的に走る。
⑥コーナーの手前の２番目の看板を目安にブレーキング。150km/h(２速）に落として抜けていく。
⑦奥から２つ目の看板を目安にブレーキング（１速70km/hまで）。
⑧インからアウトに抜ける。
⑨ここはアウトインアウト。
⑩左端に寄り、上り坂にさしかかったらブレーキング。140km/h(２速）で右→左を抜け、次の右は後輪をすべらせ110km/hで抜ける。
⑪130km/hでアウトインアウト。

▶難関の急カーブ⑦は、１速70km/hぐらいで曲がる。スピンしないように。

Grand Valley タイムアタック

教習車：TVRグリフィス
規定タイム(金)：1:57:880
規定タイム(銅)：2:03:000

減速すればキミでも取れる、直線コースでタイムを縮めろ

①２番目の看板を目安にブレーキング（２速90km/h）。
②左→右のコーナーは直線的に抜ける（アクセル全開）。
③コーナーの手前で少し左に切りここも直線的に抜ける。
④奥から３番目の看板を目安にブレーキング（１速50km/h）。
⑤コーナーの手前で右端に寄り、アウトから入ったら、アクセルを離し130km/h（３速）まで落とす。
⑥130km/hをキープしながら、アウトからインに入り右に寄る。
⑦２番目の看板を目安にブレーキング（２速80km/h）。
⑧右端に寄って縁石の最後でブレーキング。100km/h前後（２速）。
⑨壁にこすりながら曲がり、コーナー出口は３速（140km/h）に。
⑩奥の看板を目安にブレーキング（２速80km/h）。次の右コーナーは70km/h前後（2速）まで落とす。

ココはこう走れ!

◀⑤のコーナーは、②よりキツイので十分減速して曲がっていこう。

Deepforest タイムアタック

教習車：ダッジ・バイパー
規定タイム(金)：1:18:630
規定タイム(銅)：1:23:000

ライン取りがカギを握る、コースアウトに気をつけろ

①２番目の看板を目安にブレーキング（２速100km/h）。
②左コーナーはアウトからインへ。次の右コーナーもアウトからインをつき、右に寄せておく（この複合コーナーは、３速170km/h前後）。
③右に寄った状態でアウトからインをついていく。
④２速に落とし、後輪をスライドさせて曲がる（100km/h）。
⑤トンネル内で左端に寄り、アウトインアウトでコーナーを抜ける。２つ目のトンネルを出たあたりで３速に上げる。
⑥コーナーの手前で後輪をスライドさせて曲がる（３速150km/h）。
⑦コーナーの手前で右端に寄り、アウトインアウト（３速160km/h）。
⑧コーナー手前で後輪をスライドさせ３速に落とす（150km/h）。
⑨コーナー手前で後輪をスライドさせて曲がる（４速190km/h）。

ココはこう走れ!

▶⑥のドリフト開始時期は、奥に看板が２つ見えたときが目安。

ＧＴ』では、非常に細かいマシンセッティングができるけど、逆に何をどういじっていいかわからない人も多いようだ。タイヤやターボユニットの選択などは必要不可欠なのでトライしてもらうしかないが、意外に効果的なものにギヤレシオの変更（RacingSupportのみ可）がある。ファイナルのゲージを左に動かすと最高速がアップして、高速コース向きになる。逆にセットすればコーナーの多いテクニカルコースにも対応できる。なお、セッティングでのパラメータ変更にはＬ１、Ｒ１ボタンを使うと速くて便利だ。

Autumnring タイムアタック

教習車：TVRグリフィス
規定タイム（金）：1:20:240
規定タイム（銅）：1:24:000

メリハリつけたギアチェンジ、オレの指先テクニカル

①縁石の最初でブレーキング（1速70km/h）し、アウトインアウト。
②左→右は、縁石に乗り上げ直線的に抜ける。その後の右カーブに備えてアクセルを離し、130km/hまで減速。
③この右→左も縁石に乗り上げ、直線的に抜ける（3速130km/h）。
④コーナー手前で左端に寄っておき、アウトインアウトで抜けていく（2速120km/h）。
⑤合流地点でブレーキングし、1速50km/hで曲がる。
⑥コーナー手前で右端に寄り、アクセルを離して100km/hで曲がる。
⑦交差する道路の影の終わり部分の手前でブレーキング。2速80km/hまで落として曲がっていく。
⑧シケインは3速140km/hぐらいで直線的に抜け、直後にブレーキングでドリフト。次の右コーナーはドリフトしたまま110km/hで抜ける。
⑨右カーブ手前で左端に寄っておき、ドリフト（2速130km/h）。

ココはこう走れ!

◀②③は、縁石に乗り上げ、直線的に抜けるようにしよう。

Trial Mountain タイムアタック

教習車：ダッジ・バイパー
規定タイム（金）：1:28:540
規定タイム（銅）：1:33:000

壁すり使ってタイム短縮、山間コースをトライアル

①最初の左→右はアクセル全開で抜ける。次の左は右端からアウトインアウト（ここもアクセル全開）。
②トンネル手前でブレーキング。2速100km/hでドリフト。
③ここもドリフトで。左端から90km/h（2速）前後で曲がる。
④このコーナー出口では外にふくらまず、次コーナーに備えること（ここは3速140km/h）。
⑤トンネル入り口で右端に寄り、トンネル内を斜めに走る。トンネル出口で左端にかするぐらい近くに寄りコーナリング（3速140km/h）。
⑥右端に寄り、壁をこすりながら走る。出口では100km/h以上に。
⑦右→左のカーブは、全開で抜け、右急カーブ手前でブレーキング。ドリフトで2速110km/hで抜ける。
⑧コーナーは右端に寄っておいてドリフト。2速100km/hで抜ける。
⑨右端に寄っておき、カーブ手前で3速170km/hまで落として安全にコーナリングしていく。

ココはこう走れ!

▶⑥のコーナーは壁をこすりながら曲がっていったほうがいい。

SS Route11 タイムアタック

教習車：TVRグリフィス
規定タイム（金）：2:06:330
規定タイム（銅）：2:11:000

タイトでロングなスピードコース、長い夜をこすり抜け

①1つ目の看板を過ぎたらブレーキング。2速90km/hでドリフト。
②シケイン手前で左端から右に切り、直線的に抜けていく。
③2つ目の看板を目安にブレーキング。④に備えてなるべく右に寄っておく（1速50km/h）。
④③から続けて、イン→アウトとグリップで加速して抜ける。
⑤2つ目の看板を過ぎたらブレーキング。2速60km/hで曲がる。
⑥コーナーの手前で右に寄り、ドリフトで抜ける（2速90km/h）。
⑦前方の壁にぶつかると終わりなので160km/h以上出さずに曲がる。
⑧『GT』の看板を目安にブレーキング。2速90km/hで曲がる。
⑨100km/hでアウトインアウト。
⑩急な右カーブは壁をこすりながら曲がる。
⑪2速70km/h位に減速して曲がる。
⑫右側の「Castrol」の看板が過ぎたらブレーキング（2速90km/h）。
（⑤⑥⑪は壁をこする技が使える）

ココはこう走れ!

◀②のシケインは、左端から右に切れ込むような感じで直線的に抜ける。

International Aライセンス取得試験

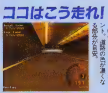
教習車：ダッジ・バイパー
規定タイム（金）：1:55:428
規定タイム（銅）：1:59:000

ブレーキングが勝利のカギだ、グランバレーの逆走コース

①右端に寄っておいてアウトインアウト（3速180km/h）。
②縁石の手前でブレーキング。約50km/h（1速）で曲がる。
③アウトからイン（3速150km/h）に入り（クリッピングポイントをコーナーの奥にとる）、インからアウトへ加速（3速170km/h）。
④橋が終わる手前でブレーキング。さらにエンジンブレーキで曲がる。
⑤トンネルを出た直後にアクセルを離し、2速110km/h位で曲がる。
⑥トンネル内では左に寄っておき、道路の色が濃く変わる部分でブレーキング。1速70km/hでドリフト。
⑦左カーブは、出口であまりふくらまず2速125km/h位で曲がり、次の右カーブはアウトインアウト。出口では加速しながら抜ける。
⑧縁石を目安にブレーキング。1速60km/h前後まで落として曲がる。
⑨直線的にアクセル全開で抜ける。
⑩縁石の少し手前でブレーキング。1速90km/hまで落として曲がる。

ココはこう走れ!

◀⑥のブレーキングポイント、道路の色が濃くなる部分が目安。

国際A級ライセンスを持っていなければ出場できないレースはどれも難関ばかりだが、少しでも楽に勝ち進むための情報をお届けしよう。レースをスタートした後、他の出場車を確認するためにエントリーリストは誰でもチェックするだろう。実はこのエントリーは一度レースを抜けてから再び入り直すと別の顔ぶれに変わっているのだ。R33GT−RやNSX、SUPRAなどの強敵がいない（または少ない）組み合わせが来るまで何度でも入り直そう。もちろん自分の腕前を上げないと、これでも勝てないぞ。

GTワールドカップを制覇してエンディングを目指せ!!

GTワールドカップの参加資格は、国際A級ライセンスを取得すること。GTワールドカップで戦う6コースは、国際A級ライセンスの試験カリキュラムのコースでもあるため、コースレイアウトは頭の中に入っているはず。とはいえ、敵車はかなり速いのでなるべくスペシャルモデルクラス（もちろんフルチューンした市販車でもいい）の車で挑みたい。テストランを何度も重ねて、マイカーの性能に合わせたシフトチェンジのタイミングやブレーキングポイントなどを把握しておこう。

今回の攻略は編集部オススメの2台の車で!!

GTO LM Edition

RX-7 LM Edition

2つのテクニックを使いこなし上級レースを勝ち進もう!!

実車感覚がウリの「GT」ならではのテクニックといえるのが、スリップストリーム。直線の長いハイスピードリングではぜひとも使ってほしい。そして現実とは異なる"ゲーム"的なテクニックが壁すり。部分的に使うと有効なのだ。

壁すり

◀コーナーで外側の壁にこすりながら走ると、普通にドリフトするよりも速い場合があるぞ。それにラク!!

スリップストリーム

◀敵車の後ろにつけ、一気に抜き去るテクニック。ホームストレッチなど、長い直線では必須といえる。

GT World Cup グランツーリスモ ワールドカップ

全6戦で各コース3周によって行われる。マイカーは好みにもよるが、今回は、GTOスペシャルモデルを使用。総合1位になればエンディングだ。

ポールポジションボーナス 1,000,000クレジット
チャンピオンボーナス 5,000,000

獲得賞金(単位はクレジット)			
1st	2,000,000	4th	300,000
2nd	1,000,000	5th	200,000
3rd	500,000	6th	100,000

とにかくスピード、300km/hオーバーの高速コース

1 High Speed Ring ハイスピードリンク

目標トータルタイム 2:34:000
目標ラップタイム 0:49:000

スリップストリームや壁すりなどのテクニックを駆使しよう。直線の長いこのコースでは、7速シフトのGTO、スープラ(共にスペシャルモデル)が有利だが、それを生かすためにも、コーナーではあまり減速しすぎないように。
①左へのコーナーはインベタ。コーナー出口でアウトに寄る。
②③壁にこすりながら曲がる
④コーナーの手前でなるべく右に寄り、そのあとはアウトインアウトで加速しながら抜ける。
⑤この緩やかな右コーナーは、インベタで曲がる。
⑥最終コーナー手前で200km/h前後まで落とし、アウトインアウトで加速しながら抜ける。

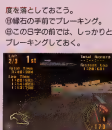
▲スリップストリームは、スタート直後やミスして順位が下がった場合に使おう。

▲壁にこすっている間は、回転数を見てシフトダウンしていく。

コースアウトは気にせず攻める走りで勝利をつかめ

2 Trial Mountain トライアルマウンテン

目標トータルタイム 3:49:000
目標ラップタイム 1:14:000

①右コーナーの手前で右端に寄りアウトインアウトで抜ける。
②縁石の少しあとからブレーキングして、130km/hぐらいで抜ける。
③急カーブの手前でブレーキングして後輪をスライドさせて曲がる。敵車がいてジャマな場合は、壁にこすりながら曲がってもいい。
④左端に寄り、アウトからインへ。
⑤トンネルの入り口で右端に寄りトンネル内を斜めに走る。
⑥右端に寄って、壁にこすりながらコーナリングしていく。
⑦コーナーの手前では、十分に速度を落としておこう。
⑧縁石の手前でブレーキング。
⑨このS字の前では、しっかりとブレーキングしておく。

▲⑤は、トンネル内を斜めに走り、出口の左端をかすめるようなラインで。

▲⑨は、縁石に乗り上げるとジャンプしてしまうので、減速して抜ける。

グランツーリスモモードのレースではGTリーグとスペシャルイベントをメインに戦っていくことになるはずだが、スペシャルイベントの最後に控える3種の耐久レースには恐れをなしている人もいるんじゃないだろうか。なにしろ30周（または60周）を走りきると聞いては、走り始めるだけでもかなりの覚悟がいるからだ。しかし、ここに朗報がもたらされたぞ。これら3種の耐久レース（コースは各1つずつ）では、1位にならなくても完走さえすればクリア（他のレースの総合1位に相当）したことになるのだ。

コーナーは安全策で、直線はちぎりすてろ

3 グランバレースピードウェイ

目標トータルタイム 4:58:000
目標ラップタイム 1:36:000

急なコーナーでは十分減速してコースアウトしないようにしよう。
①奥から3番目の看板を目安にブレーキング。
②このあたりは直線的に抜けていく。スピードが出すぎていると、ジャンプしてしまうことがあるので注意しよう。
③3番目の看板の手前でブレーキング。
④右端に寄っておいて、アウトインアウトで抜ける。
⑤右側の縁石が終わる少し手前でブレーキング。
⑥コーナーの中央付近からインをつき、加速しながらアウトへ抜けていく。
⑦壁をこすりながら曲がる。ただし、コーナーの手前に突起があり、ここにぶつかることがあるので、コーナーの手前では左に寄りすぎないようにしよう。
⑧奥から2番目（50mの表示）の看板を目安にブレーキング。
⑨このコーナーは緩いカーブだがスピードを少し落として曲がらないと、左にコースアウトしてしまう。

▲①は横すべりしないように、車体を安定させてブレーキングしよう。

意外に難度は低め、手堅く走れば大丈夫

4 スペシャルステージ-ルート5

目標トータルタイム 3:44:000
目標ラップタイム 1:12:000

①直線では左端に寄っておく。
②コーナーの手前ではできるだけ左に寄り、アウトインアウト。
③壁をこすりながら曲がる。
④アウトインアウトを狙って、左に寄りすぎると、前方の壁に激突するので注意が必要。
⑤この急なカーブは壁にこすりながら曲がる。ただし、コーナー前の直線の右側に壁の切れ目があり、右に寄りすぎると激突してしまう。
⑥ここはインからアウトへ。
⑦アウトインアウトで抜ける。
⑧直線で左端に寄り、上り坂のところでブレーキング。
⑨右コーナー後の左の壁が突き出ているので、ふくらまないように。
⑩最後の直線に備えて、加速。

▲⑤の急カーブを壁にこすりながら走った後の⑥⑦は、アクセル全開で走り抜ける。

▲このあたりでブレーキングしてコーナーに進入しよう。

スピン多発の難関コース、挙動を安定させて走り抜こう

5 ディープフォレストレーシングウェイ

目標トータルタイム 3:25:000
目標ラップタイム 1:06:000

コーナーの先が見えにくく、ミスるとコースアウトしやすい。②から④にかけての複合コーナーはなるべく直線的に走るように心がけよう。また、ドリフトからの立て直しも確実に。
①1番目の看板をすぎたらブレーキング。
②スピードが速いと少しジャンプするので注意。
③できるだけ右に寄って、④の左コーナーでふくらまないように。
④この左コーナーはインをつく。
⑤インからブレーキングドリフト。すべりやすいので注意。
⑥トンネル内で左側に寄り、次の右コーナーはアウトインアウトで抜けていく。
⑦左コーナーの手前（奥に看板が2つ見えたときが目安）で、ブレーキングドリフト。
⑧コーナーの手前で右端に寄り、アウトインアウトで抜ける。
⑨左コーナーの手前（トンネルの出口あたり）でブレーキングドリフト。
⑩2番目の看板の手前でブレーキング。

▲⑨のドリフト開始時期は、トンネルの出口を抜けた直後。

難関コーナーは壁すり多用で意外に楽勝（？）

6 スペシャルステージ-ルート11

目標トータルタイム 5:15:000
目標ラップタイム 1:42:000

壁すりを活用して走ろう。
①この緩やかな右コーナーはインベタ。コーナーの出口付近でアウト（左）側に寄っておく。
②上方の「TOYOTA」の看板を目安にブレーキング。
③左→右の複合コーナーの手前で左端に寄っておき、アクセルを離して減速して曲がる。
④2番目の看板を目安にブレーキング。
⑤左側の壁をこすりながら曲がる。
⑥この左コーナーはインベタ。⑦の前で右に寄っておく。
⑦右側の壁にこすりながら曲がる。
⑧注意しないと前方の壁にぶつかるので、速度を落として曲がる。
⑨上方にある「グランツーリスモ」の看板の手前でブレーキング。
⑩右端に寄っておいて、アウトインアウトで曲がる。
⑪左側の壁にこすりながら曲がる。
⑫コーナーの手前で右端に寄っておき、アウトインアウト。
⑬左側の壁にこすりながら抜ける。
⑭このコーナー手前で右側にある「Castrol」の看板を目安にブレーキング。

▲「Castrol」の看板は右側。少しわかりにくいが…。

最後に、速く走るための情報ではないが、速く走っていると楽しいことが起きるというネタをひとつ。いくつかのコースで、自車または他車がコース外に飛び出したり、壁にめり込んだりという「珍プレイ」が見られることが確認された。もっとも起きやすいのはスペシャルイベントのメガスピードにあるテストコースらしい。300km／h以上のスピードで走行中の車がコース外の空を飛んでから再びコース内に戻ってきたりするものなど「珍プレイ」続出中。たまには他車の視点でリプレイしてみても発見できるかも。

機動戦士Zガンダム

これを読めば各MSのパフォーマンスはバッチリ!
あとはキミのテクニック次第だぞ!!

発売中 3D-STG	▶¥7,800(CD2枚組) ▶バンダイ
	▶MC(1ブロック)、TC ▶2P対戦可

ＴＶアニメで観たあの迫力のＭＳ戦を実現するために、演出重視でシステムが開発された『Ｚガンダム』。そのために操作系を簡略化したので、プレイした人の中には単調だなぁと感じた人もいるかも。しかし、スピード感あふれる戦闘シーンに、戦い方を工夫すれば上下からの揺さぶりや回り込みなど、テクニカルな戦い方もできるのだ。ワンパターンでなく、使用するＭＳに合ったいろんな戦法をいろいろ試してみると楽しさが膨らむぞ。 （さとちー）

使用可能な全19種のＭＳのポテンシャルを徹底解剖

この『Ｚガンダム』で良くデキているのは、なにも演出やＭＳのポリゴンモデルだけではないのだ。各ＭＳがもっているポテンシャルの設定も、ＴＶアニメと同じように作られている。そこでここでは、ＶＳモードで使用できるＭＳ、全19種の基本性能を各ＭＳごとに分析してみたぞ。比較してみると意外な発見が！

表の見方

表中の総合評価は攻撃力、ロックオン、装甲、スピード、旋回、バーニアの性能をＡ～Ｅまでの５段階で評価したもの。ロックオンはロックオンするまでの時間、スピードは移動速度、旋回は回り込み移動する際の旋回半径、バーニアは消費率を表している。また、各ＭＳが装備している武器の威力、弾数もまとめてみたので参考に！

ガルバルディβ

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	C	B	D	D	C	B

平均よりもやや劣るポテンシャルのガルバルディβ。主力武器となるビームライフルの弾数が若干少な目なので、武器のチャージ中の対処をうまくこなすのがポイントになるだろう。バーニアの消費量が少ないので、間合いを開けた状態をキープしつつ、攻撃をかわすのが得策。腕に自信があるのなら、接近戦を挑んでも可。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	150	14
ビームサーベル	250	—
シールドミサイル	200	—

ガンダムMkⅡ

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	D	C	C	C	C	D

ガンダムMkⅡのポテンシャルは、総合的に中の下と言ったところ。バーニアの消費量が多いため、あまり多用してしまうとオーバーヒートを起こしてしまうので注意。基本的に接近してのビームサーベルによる攻撃がメインになるだろう。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	160	15
ビームサーベル	300	—
ハイパーバズーカ	240	6
バズーカ(散弾)	80	6
バルカン	10	—

ハイザック

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	E	C	E	E	C	C

登場するＭＳの中でハイザックのポテンシャルはかなり低い。攻撃の要になる攻撃力とスピード、そして装甲がとても低いため、まともに戦っては勝算はない。遠距離でマシンガンを命中させるのは困難なので、思い切って接近戦を挑もう。しっかりガードしながら、ヒートホークとショルダーチャージで一気に押すのだ。

武器名	威力	弾数
ザクマシンガン改	50	60
ヒートホーク	240	—
ショルダーチャージ	180	—

Zガンダム

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	B	B	C	A	C	B

装甲に若干不安はあるものの、トップクラスの性能を誇るＺガンダム。特に移動スピードに優れていて、バーニアの消費量も少ないのでガンガン動き回って相手をかく乱して戦うと良い。距離を取って、相手が近付いてきたところをビームライフルで狙い撃つといいぞ。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	240	16
ビームサーベル	400	—
グレネードランチャー	160	—
変形時のライフル	240	—

マラサイ

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	C	C	D	D	B	D

総合評価はイマイチさえないが、マラサイはかなり戦えるＭＳだ。旋回能力の高さを利用し、接近戦から相手のサイド、あるいは背後に回り込むように旋回する。この状態なら、たとえ相手がガードしていても攻撃がヒットするからだ。左右への揺さぶりをかけつつ、攻撃力の高いビームサーベルで斬りつけていこう。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	60	48
ビームサーベル	240	—
ショルダーチャージ	200	—

百式

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	D	C	D	C	B	B

平均的な性能の百式。ただ装甲が薄く、シールドを装備していないために、ちょっとしたダメージが致命傷になりかねない。百式でプレイしたい人は、まず相手の攻撃を確実にかわせる練習をしないとダメだ。バーニアと上昇下降をうまく使って、攻撃をかわせるようになろう。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	160	15
ビームサーベル	300	—
クレイバズーカ	240	6
バルカン	10	—

アッシマー

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	C	E	B	C	C	C

変形時のスピードに魅力はあるものの、総合的には下にランクされるアッシマー。最大の弱点は、相手をロックオンするまでに時間がかかってしまうこと。これでは、遠距離から大型ビームライフルを狙うのは難しい。そこで装甲の高さを生かした、ビームサーベルによる接近戦が得策。

武器名	威力	弾数
大型ビームライフル	180	10
ビームサーベル	260	—
変形アタック	300	—
変形時ライフル	180	—

リック・ディアス

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	E	C	E	D	C	D

リック・ディアスは、シールドの装備がない上に装甲が薄く、スピードとバーニアの性能も低いためにかなり苦戦を強いられるＭＳだ。接近してはまず一方的にやられてしまうので、相手がよく見えるようにある程度距離をおく必要がある。くれぐれもダメージに注意しよう。

武器名	威力	弾数
ビームピストル	150	20
ビームサーベル	260	—
クレイバズーカ	210	8
バルカンファランクス	10	—

ギャプラン

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	B	E	B	B	C	E

ギャプランはスピードに優れている反面、バーニアの消費量が多いためにバーニアを使いすぎると、すぐにオーバーヒート状態になってしまう。そこでバーニアを使用する場合は、バーニアボタンをポンポンと断続的に押すようにして、バーニアを一気に消費しないようにしよう

武器名	威力	弾数
ビームライフル	200	14
ビームサーベル	320	—
ビームライフル両手撃ち	200	—
変形時ビームライフル	200	—

ガブスレイ

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	B	D	C	C	D	C

装備している武器の攻撃力が平均的に高いガブスレイ。その攻撃力をいかに生かして戦うかが、勝利へのポイントになる。メインウエポンのフェンダーインライフルは弾数が少ないので、サブウエポンの両肩メガ粒子砲をメインに使用する。弾数が無限だから、ガンガン撃っていこう。

武器名	威力	弾数
フェンダーインライフル	250	10
ビームサーベル	300	ー
両肩メガ粒子砲	200	ー
変形時メガ粒子砲	200	ー

メッサーラ

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	C	D	C	B	D	D

メッサーラはスピードに優れているが、そのほかの性能が平均、あるいはやや劣るものが多い。ロックオン性能がイマイチなので、スピードで相手をかく乱させつつ、接近してビームサーベルで斬りつけるのが基本戦法。変形時のメガ粒子砲を、うまく牽制として使うのがポイントだ。

武器名	威力	弾数
胸部ミサイルポッド	120	20
ビームサーベル	300	ー
グレネードランチャー	200	ー
変形時メガ粒子砲	240	ー

ハンブラビ

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	C	B	C	B	A	B

ハンブラビはスピード、旋回、バーニアの性能が高く、機動力を生かした戦法が有効。ロックオンの性能も良いので遠距離で動き回りながらフェンダーインライフルで牽制し、相手をロックオンしたらビームサーベルに切り替えて斬りつけに行く。サブウエポンも活用しよう。

武器名	威力	弾数
フェンダーインライフル	180	12
ビームサーベル	280	ー
海ヘビ	240	ー
変形時背部ビームライフル	180	ー

ジ・オ

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	A	B	A	B	A	C

Ζガンダムに匹敵する性能を誇るジ・オ。その魅力は、なんと言っても高い攻撃力と頑丈な装甲、優れた旋回にある。遠距離からの攻撃よりも、旋回性能を生かした接近戦がオススメ。接近時でのビームサーベルと隠し腕の攻撃が、とにかく強いのだ。また、ジ・オはシールド装備はないものの装甲が厚いので安心して戦える。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	250	12
ビームサーベル	400	ー
隠し腕	500	ー

バイアラン

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	B	D	C	C	D	A

バイアランの特徴はバーニアの消費量が少なく、ロックオン性能が低いMS。遠距離ではロックオンするのが難しいため、バーニアを生かして接近戦へ持ち込む。接近戦ならロックオンゲージに関係なく、攻撃を仕掛けることができるからだ。ただし、シールド装備がないので、回避ボタンをうまく使ってかわすようにしよう。

武器名	威力	弾数
メガ粒子砲	220	10
ビームサーベル	320	ー
メガ粒子砲両手撃ち	220	ー

キュベレイ

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	A	C	C	C	D	C

キュベレイの特徴は、なんと言っても遠距離からのオールレンジ攻撃。相手からすると視界外から攻撃されるため、まず避けることはムリ。そこでオールレンジ攻撃を成功させるためにも、常に相手との間合いを離すことが重要になってくる。キュベレイは接近戦が苦手でもあるので、遠距離を心がけて戦うこと。

武器名	威力	弾数
ファンネル	150	10
ビームサーベル	320	ー
オールレンジ攻撃	120	ー

サイコガンダム

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	A	A	A	E	E	E

総合評価を見てもわかるように、サイコガンダムは性能にかなり偏りがあるMSだ。攻撃力、ロックオン、装甲が最高ランクなのに対し、スピード、旋回、バーニアはまったく使いものにならない。戦法として、間合いがあいている場合は3連装メガ粒子砲、近距離は防御を固めるのだ。

武器名	威力	弾数
指部ビーム砲	200	5
パンチ	350	ー
3連装拡散メガ粒子砲	150	ー
変形時拡散メガ粒子砲	150	ー

ガンダムGP-01

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	C	A	C	A	B	A

フルバーニア装備にしているガンダムGP-01は、とにかく機動力に優れたMSだ。バーニアを使用しなくても移動スピードが速いから、普段は通常の左右への旋回移動のみでOK！　また、ロックオン性能が高いので、常に武器をビームサーベルにしておいて、中距離から相手をロックオンして斬りつけるのが効果的な戦法だ。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	200	16
ビームサーベル	320	ー
バルカン	12	ー

バウンドドック

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	C	C	B	C	B	C

平均的な性能のバウンドドック。性能は平凡だが、外観から受けるプレッシャーはかなりのもの。変形時と通常形態のサイズのギャップが、視覚的に相手を翻弄するのだ。こまめに変形を行い、相手に間合いをつかませないように戦うのが有効。中距離からの変形アタックが利くぞ。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	240	12
ビームサーベル	320	ー
変形アタック	200	ー
変形時メガ拡散粒子砲	280	ー

ガンダムGP-02

	攻撃力	ロックオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	B	B	A	D	E	E

ガンダムGP-02は機動力こそ低いが、装甲の厚さはかなりのものだ。ビームサーベルによる攻撃力も高いので、接近戦に持ち込みたい。機動力をカバーするためにロックオンを利用し、ロックオンからのホーミング斬りで一気に間合いを詰めるのだ。あくまで肉弾戦を心がけ、接近時にはビームサーベルによる2段斬りで攻撃。

武器名	威力	弾数
バズーカ	300	5
ビームサーベル	400	ー
バルカン	15	ー

隠し機体「GP-01」&「GP-02」を使えるようにするには!?

GP-01とGP-02をVSモードで使用するためには、VSモードでCOMを勝ち抜いて、対戦の最後にGP-01に搭乗するコウ・ウラキ、あるいはGP-02に搭乗するアナベル・ガトーが出現するキャラクターでクリアすればOK。次からそれぞれのキャラクターが使用可能になるぞ。ちなみに、クリアするのにオススメのパイロットは、GP-01ならカミーユ・ビダン（Ζガンダム）、GP-02ならシャア・アズナブル(百式)かパプテマス・シロッコ(ジ・オ)。このパイロットとMSの組み合わせなら、比較的簡単にクリアできるだろう。全キャラ出現目指して、何度もチャレンジ！

◀VSモードは、選択するパイロットによってかなり難易度に差が出るのだ

◀念願のコウとガトーが、選択画面に追加された。これですべてのパイロット、MSが揃ったことになる。

PS版「Zガンダム」

『機動戦士Zガンダム』の発売を機に、開発プロデューサーである、(株)ベックの稲垣浩文さんにお話をうかがってきた。ゲームの開発秘話から次回作への構想などなど…。究極の「ガンダム」ゲームはこうして生まれたのである!

「視点は最初から決まってました」

——まず、稲垣さんが今回の『Zガンダム』に携わったいきさつなどを……

稲垣浩文氏（以下：稲垣）：実は、PSの初代『ガンダム』のときから関わってます。開発当初は、ポリゴンに対して開発者も素人でしたからスタッフは無茶苦茶大変でしたね。上がってきたときは衝撃でした。画面の中で3次元の戦い。でも、操作は難しかったですけれどね。そのあと、SSの『ガンダム外伝』などを担当してからですね、このゲームに取りかかったのは。最初は『Ver3.0』とか、いろいろあったんですが、ユーザーからのアンケートで一番希望の多かった「Zガンダム」にしようということになりました。

——それまでの『ガンダム』がコックピットビューだったのに対し、今作でバックビューになったのは何故ですか？

稲垣：最初スタッフからは『Ver2.0』で不満だった点を改善する意味を含めて、コックピットビューで究極のモノを作りたいという要望があったんです。でも、僕の中には、このゲームに取りかかるときからバックビュ一で、という考えがありました。Zガンダムの変形を見せるためにも、やはりバックビューにしようとスタッフと話をしたんです。結局、コクピットビューではZの変形はムリですということになりまして（笑）。まぁ、現在の形になりました。アンケートでも、「コックピット視点ではなく、ガンダムを見て戦いたい」というのも多かったものですから。

——今作の戦いは1対1の戦いでゲームが展開していきますが……

稲垣：原作の「Zガンダム」での戦闘は、何機も撃破する戦闘よりも、対ジェリドとか1対1での戦いが多かったですから。あと、技術的にもう1機画面に出てしまうと無理な部分がありまして……（笑）。この辺は、割り切って作りましたね。

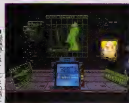
——ストーリーモードには、カミーユモードのほかに、シャアモードというのがありますが、これも最初から考えられていたのですか？

稲垣：はい。CD2枚組になったので、それならシャアモードを入れようと。「Z」のファン層って初代「ガンダム」より狭いんではないかと思いましたので。カミーユは知らなくてもシャアを知ってる人は多いのではないかと……。それに、SSの『Zガンダム』はストーリーが前後編2枚に分かれてましたよね。プロとして同じものは避けようと。

——『Ver2.0』の次の作品にしてはグラフィックが飛躍的に進化しているような気がしますが……

稲垣：これはもう技術の進歩というか、プログラマーの力ですね。『ガンダム』シリーズと同じ人間がやってるんですけど、最初の『ガンダム』は今作のように、テクスチャーを張るとゲームがかなり遅くなってしまったんです。次の『Ver2.0』では、ちょ

『Zガンダム』製品版と体験版の違い？

実は体験版に収録されている3つ目の戦い「月の裏側」は、製品版とは微妙に違うのだ。ガンダムが出撃する際、製品版ではアストナージとトーレスが説明してくれるが、体験版ではトーレスだけでアストナージは登場しないのだ。これはSS版の「Zガンダム」の音録りのとき、コッソリPS版用にと録っておいたらしい。そのときアストナージの声優さんが来ていなかったので、体験版では強引に全部トーレスにしゃべってもらったというワケなのだ。とはいっても、しゃべっているキャラが違うだけでセリフなどはほぼ同じ。だが、何となく雰囲気が違うので持っている人はぜひ確かめてほしい。

◀製品版ではトーレスの前にアストナージが登場し、しゃべってくれる。

◀こちらが体験版。本当ならアストナージのセリフをトーレスがしゃべる。ファンなら気が付いたかな？

の開発者に直撃インタビュー

っと張ってるらしいですけど(笑)。それでも当時としては限界ギリギリで……。で、『Z』ではテクスチャーを張っても大丈夫な作り方がわかったというか、プログラマー自身の経験値が上がったんでしょうね(笑)。ポリゴン数も、最初の『ガンダム』では1300ぐらい使っていたんですが、『Z』ではテクスチャーのおかげで750ぐらいで済みました。

――イベントなどＣＧムービーとポリゴンでの演出を使い分けていますが、このあたりはどのようにして決めていたのですか？

稲垣：まぁ、まずシナリオを決めまして、フォウとカミーユの名シーンなど、キャラクターの表現はムービー、といった感じで決めました。あと、『Z』ではロード時間を感じさせないようにするために、「ここでムービーが入ると、ロードしてしまうからポリゴンにしないと……」といった風にも決めてました。

――ロード時間もかなり短いですよね。

稲垣：ええ、プログラマーのおかげです。『ガンダム』のとき、あまりに長かったんで「ロードをなくせ！」と言ったら本当になくしてしまったと(笑)。アンケートでも「長い」という意見があったので、この点は『Z』を作るに当たって最初から考えてました。

――今回の『Z』で一番やりたかったことは？

稲垣：やはり、バックビューにしてよかったのか？ということを見たかったです。あと、オープニングやイベントで使用されるＣＧムービーのデジタルアニメはどうなのか、という点です。うちとしても、サンライズさんにしても初めての経験だったんで…。まぁ、アンケートとか読んでいると、いい意見を頂いているんでホッとしてますが。

――オープニングのＣＧムービー、いいですね。

稲垣：オープニング専用に２～３カット追加してます。カット割りとかもスタッフがこだわって作ってくれましたから。スタッフの中にも３、４回見てさらにビデオにとって家に持って帰って見た、なんて人間もいますから（笑)。通常のアニメではできない、インパクトのあるものになったと思っています。

――ゲーム中で、演出的に力を入れた部分は？

稲垣：ゲーム中よりも、敵を倒してイベントに入る部分です。倒してもすぐ爆発しないでカットインが入ったり、セリフがあったりといったつなぎの部分に力を入れました。最初のテーマでもあった、ロード時間の点からもここは最後まで調整しました。

――『Z』では分岐があるようですが？

稲垣：ストーリーとかの分岐ではなく、セリフが多少違うというぐらいのものです。カミーユモードで４つぐらいあります。

――今回、一番苦労した点は？

稲垣：やはり、デジタルアニメです。なにせ初めてでしたから。コックピットに座っているキャラのセル画に、シートなどのポリゴンを合わせる所とかが特に大変でした。

――ズバリ、次回作は？

稲垣：次も『ガンダム』でしょう！　きっと（笑)。ゲーム的な部分も１対１から１対複数とか、システムをバージョンアップさせたいです。また、ミッションの難性も高く、シナリオも強化して……。あと、対戦モードについては画面分割でできないかなぁ、とも考えてます。

「システムなどを強化して、次回もやっぱり、『ガンダム』を作りますよ(笑)」

セリフの分岐とボツセリフを紹介！

上のインタビューでも触れている通り、カミーユモードには戦い方によって全部で４カ所、クリア時のセリフが変化する所がある。そのステージは以下の通り。ステージ１のクワトロとの模擬戦。ステージ３のジェリドとの戦い。ステージ５のロザミアとの戦い。ステージ７のエマとの模擬戦。また、対戦モード時の勝ちセリフは製品版では各キャラ１種類だが、当初は特定の相手と戦ったとき専用や、登場しているＭＳごとに変わるなど、数種類用意されていたのだ。ボツとなったセリフの中には、カミーユの「俺は男だよーっ！」やシャアの「サボテンの花が咲いている…」、「キミを笑いに来た…」などなど、ファンなら『ニヤリ』とするものが多数あったとか。う～ん残念。

◀ワザと手を抜いて戦ってみると、普段とは違うセリフが聞けるぞ…

◀ブランは最初、ハイザックも使用できたのだが、「アッシマーが！」のセリフのおかげで、カットされてしまった。

リアルロボッツファイナルアタック

対戦を勝ち抜くためのワンポイント講座とウラワザを大紹介！　これで『リアルロボッツ』は完璧だ!!

発売中 3D･STG	▶¥6,800　▶バンプレスト ▶TC　▶2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

一番強い機体は？　と聞かれると個人的にはシャイニングガンダム(以下Sガンダム)をオススメしたい。遠距離のショット攻撃はイマイチ弱いが、シャイニングフィンガー(以下Sフィンガー)の異常なまでの破壊力と間合いの広さは魅力です(原作でも好きだったんだけど)。相手がジャンプしたら、追いかけてSフィンガー。これだけでもCOM戦なら楽勝です。というわけで、IPモードをクリアするならSガンダムがオススメ。(ライトニング・カウン…

対戦を勝ち抜くための3つのポイントとウラワザを紹介!!

人気のロボットたちが、3Dのバトルフィールドで戦うこのゲーム。対COM戦では相手がダッシュしたら、それを追いかけるようにこちらもダッシュし、終わり際にショット攻撃。これだけでもけっこう勝てるのだ。だが、ヒト同士の対戦ではこうはいかない。そこで、ここでは対戦に役立つテクニックを紹介するぞ。

◀相手を追いかけるように、ダッシュしてから攻撃しよう。

旋回ダッシュを使っていこう

通常のダッシュは8方向にできるが、相手を見失いがち。しかし、この旋回ダッシュは相手の方を向きながら移動するため、常に相手を捕らえることが可能だ。ダッシュキャンセルを使えば、相手の攻撃をかわしつつ背後を取ることもできるぞ。やり方は、行きたい方向＋L2かR2（右なら✚キー右とL2かR2）を押しながらダッシュボタンでOK。

▲このダッシュは、相手の攻撃を避けやすい。このぐらいの距離なら……。

▲ダッシュキャンセルを使えば、こんな感じで相手の背後を取ることが可能。

空中での攻防をものにしよう！

ダッシュからのショットなど、地上での攻撃はガードされるためイマイチ有効とはいえない。しかしジャンプ中はガードができないため、絶好の攻撃チャンスなのだ。相手がジャンプしたときはもちろん、ハイジャンプなどを使い相手のジャンプを誘って攻撃のチャンスを作ろう。ここでは有効な空中戦のテクニックを2種類紹介するので、攻撃のパターンに組み込んでほしい。

空中近距離攻撃

敵が空中にいるとき、自分も空中にジャンプして近距離攻撃を繰り出してみよう。地上の近距離攻撃のときと同様、自動的に敵に接近して攻撃を繰り出すようになっているぞ。

◀空中で近距離攻撃のあとの下降中、さらに攻撃することができるのだ。

ハイジャンプキャンセル下降攻撃

ハイジャンプをキャンセル（ハイジャンプ中にL1ボタン）すると高速で下降するが、このとき相手の間合いに入り、近距離攻撃をすると一瞬で近づき攻撃をするぞ。

◀この技は相手が地上にいても攻撃できる。かなり有効なテクニック。

挑発を使って攻撃力アップ！

スーパーゲージを消費する挑発だが、その直後にヒットした攻撃の威力をアップさせる効果がある。自分の体力が十分あり、一気にケリをつけたいときや一発逆転を狙う際には良い。

▼何の効果もないようだが、じつは攻撃力をアップさせるのだ。ただし、相手の攻撃力もアップするので注意。

▲必殺技は、挑発をしたあとに当てると効果絶大。ただし、スーパーゲージを2つ消費するけど……。

2つのウラワザを使って「リアルロボッツ」を10倍楽しもう!!

コックピットビューでプレイ

やり方 対戦前のロード画面が始まってから終わるまで、セレクトボタンを押し続ける。ただし、1試合ごとに入力

画面には自機の姿はなく、相手しかいないので、新鮮な感じがする。ただし、相手を見失いやすいのが難点だ。もちろんVSモードでもキャラ決定後、始まるまでセレクトを押し続ければOK。今の視点に飽きた人にはオススメ。一度はぜひ試してほしい。

◀基本的に戦いにくいので、対戦時のハンデなんかに持ってこいかも。

CGギャラリーを見よう

やり方 タイトル画面で2Pコントローラの✚キー左下＋△＋×を同時に押しながらスタートを押す。

右で書かれたコマンドを入力すると、対戦前のロード画面に表示されるCGを、自由に見られるようになる。各機体ごとに、4種類ものカッコイイCGが用意されているぞ。どれもこのゲームでしか見られないオリジナル作品ばかりなのだ。

◀▲▶どれもこれも力作揃いのCGばかり。

Rシリーズ&ボス・ゲトゥビューム、4機の隠し機体で戦おう!

近、遠距離どちらもOK バランスの取れた機体 R-1

使用方法 選択画面でショウ→ダバ→カミーユ→ショウ→ケーンに合わせて、それぞれで△を押す。

すべてにおいて平均的な能力を有するR－1。ショットもいいが、とてつもなく長い間合いと、高い攻撃力を持つT－LINKナックルを多用して戦うのがベスト。ダッシュショットで追いつめ、T－LINKナックルだ。

▲実弾ながらショットスピードは速い。

▲やはり、T－LINKナックル!

ショットの攻撃力は最大 パワーで押したいならこの機体 R-2 パワード

使用方法 選択画面でカミーユ→カミーユ→ケーン→ショウ→ケーンに合わせ、それぞれで△を押す。

ハイゾルランチャーは通常ショットながら、その威力はほかの機体の必殺技並を誇る。連射は効かないが、積極的に狙っていきたい。ただし、機体の移動スピードはゲーム中最下位。そのため、上級者用の機体といえるかもしれない。

▲▶ハイゾルランチャー以外の武器は、イマイチ使いづらい。いかにそれを当てるかがポイント。

スピード重視の機体 近距離の攻撃もかなり強い R-3

使用方法 選択画面でダバ→ガロード→ジロン→カミーユ→ショウに合わせ、それぞれで△を押す。

移動スピードが早いので、ダッシュを使わなくても、歩いて相手のショットを避けられるのが強み。攻撃の際は、ショットより攻撃力が高い近距離攻撃をメインに戦おう。

▲スピードの速さを生かし、相手の懐へ飛びこめ。

▲レーザーキャノンはR－3の攻撃の中で一番の破壊力を持つ。

すべてにおいて最強の性能を誇る機体 ゲトゥビューム

使用方法 選択画面でリュウセイ→ライ→アヤ→リュウセイ→ジロンに合わせ、それぞれで△を押す。

特筆すべきは、その移動スピードと近距離攻撃の威力。どちらもゲーム中トップレベルだ。攻撃力を考えると、R－3と同様近距離攻撃をメインに戦うのがいいだろう。また、必殺技のアービットブラスターは、相手を1撃で破壊するほどの破壊力を持っている。対戦中は牽制に使うのも有効だぞ。

▲ショットは、当たるとクリスタル状の爆風が残る。近距離は、グレネードがオススメ。

	技名	コマンド
近距離	ビームソード	△
	グレネード	←or→+△
	しっぽ攻撃	↑or↓+△
遠距離	リアクティブビーム	◎
	グレネード	←or→+◎
	ビットレーザー	↑or↓+◎
必殺技	アービットブラスター	L2+R2+◎
	グレネード	L2+R2+←or→+◎
	ゲトゥ・ウェーブ	L2+R2+↑+◎
	ローリング・ビットレーザー	L2+R2+↓+◎

フロントミッションオルタナティヴ

すでにクリアした人も注目! なんと今回は最短でエンディングを見る方法を伝授するぞ。

発売中 S・RPG	▶¥5,800 ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)/マウス対応

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回紹介している激早ルートをクリアするのはけっこう大変。とくに、ミッション1のキサンガニを6分以内でクリアするのが至難のワザです。でも、敵を倒すタイミングさえつかめれば誰でもクリアできるはずなので、ぜひチャレンジしてみてください。ただし、ストーリーや多彩なミッションなど、本来このゲームが持つおもしろさを堪能したいなら、やはり普通にプレイしていくのがベスト。なかでも最終ミッションの迫力は一見の価値ありといえるでしょう。(チギラー)

さまざまなミッション&エンディングを体験しよう!

独占初公開!

これが激早(げきはや)の5ミッションエンディングだ!

プレイヤーの戦い方によって登場するミッションやエンディングが分岐するのが『オルタナティヴ』の特徴。今回はその数々のルートの中でも、なんとわずか5ミッションでエンディングを迎える方法を徹底攻略していこう。また、下で説明しているように、ストーリーが分岐する条件にはさまざまな要素が存在する。1度クリアした人も、これを参考に違ったストーリーを探してみてはいかがかな?

CHECK! ストーリー分岐の条件は4つ!

1 クリアまでの時間

ミッションのクリアタイムによって分岐するケース。短時間でクリアするには、進軍ルートが重要となる。

2 敵を全滅させたか?

退却していく敵小隊を逃してしまったか、それとも敵を全滅させたかでルートが分岐するケース。

3 クリアランクの平均値

各ミッション終了時に評価されているクリアランク(※参照)の平均値が高いか低いかでルートが分岐するケース。

4 特殊ミッションの成否

敵を倒す以外に、護衛などの特殊な任務が下されていた場合、その成功・失敗でルートが分岐することがある。

めざせ! 激早クリア

MISSION 01 Kisangani ■キサンガニ

注:❹の敵小隊は、❶❷❸をすべて倒すと出現します。

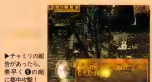
▶このメッセージが出れば、敵はマップ中央に集まってくる。

敵を中央に集めて6分以内にクリアせよ!

最短でエンディングを迎えるためには、まず最初のミッションであるキサンガニを6分以内でクリアする必要がある。しかし、分散している敵小隊をバラバラに倒していたのでは、当然タイムオーバー確実。そこで、まずはマップ中央に向かって進軍しよう。すると散らばっている3つの敵小隊が自軍の方に集まってくるので、そこを一気に撃破する。このときは❶と❸の敵が十分接近してから攻撃するように。ちなみに、この3つの小隊をすべて倒した時点で残りタイムが25:30以下だと、6分以内のミッションクリアは難しい。ムダな移動は控えよう。

めざせ! 激早クリア

MISSION 02 Gemena ■ゲメナ

▶チャミリの報告があったら、素早く❻の敵に集中攻撃!

第6小隊のバウークを絶対に逃がすな!

2番目のミッションにこのゲメナが登場すれば、まずは激早クリアに1歩近づいたことになる。しかしここでも、ある条件を満たさないと別のルートに分岐してしまうぞ。その条件とは、❻の敵バウークを倒すこと。自軍が接近すると、このバウークは猛スピードで青の矢印の方向へ退却していくので、あらかじめ待ちかまえて一気に倒してしまいたい。ただし、このときに❺の敵の射程に入ってしまうことに注意。ブルースやファーフィーはともかく、マッコイ機だけは絶対に倒されないようにしよう。

【※】クリアランクとは1ミッション終了ごとに評価されている、そのミッションの総合的な成績のこと。「作戦結果」をもとに5段階にランクづけされている。

めざせ！　激早クリア

MISSION 05 Tourba Plant

■チャド プラント

マッコイ機をかばいながら全力で戦え！

　最後のステージとなるこのミッション5では、敵1小隊に対して2つの小隊で攻撃することがまず大切。逆に複数の敵に囲まれるのは絶対に禁物。とくに❺の敵との戦闘中には❷の敵から攻撃を受けてしまう場合が多いので、❷の敵が接近してきたらいったん右側に回り込み、体制を立て直してから再び攻撃していこう。また、慎重に戦っていても後半にはかなり各機体が消耗しているはず。もしもマッコイ機があと一撃でやられてしまうような状態なら、第2小隊を犠牲にして敵に突入させる作戦をとっていきたい。

▶何といっても接近戦を得意とする敵WAWがやっかいだ。ほかのメンバーを犠牲にしてでも、マッコイ機が撃破されることのないように。

▶アフリカの未来は、マッコイたちの戦いぶりで変化するのだ。

　5ミッションを無事戦い抜けば、早くもエンディングに突入、マッコイたちの戦いも幕を閉じる。しかし今回のストーリーでは、本来なら登場するはずのシンセミア小隊やWALFの面々については まったく語られていない。よってより深くシナリオを堪能するためにも、まずは普通にプレイするのがオススメといえるだろう。そのあとで、この激早クリアに挑戦してみよう。また、今回紹介した以外にもストーリー中ではさまざまな分岐が発生する。その詳細な条件はここでは伏せておくので、ぜひキミ自身の手で新たなストーリーを見つけ出してほしい。

めざせ！　激早クリア

MISSION 04 Closed Mine

■クローズド マイン

▼戦闘ヘリは、おもに第1小隊が撃ち落としていくとよい。

ここで第2小隊をしっかり育てよう

　このクローズド マインで第2小隊が加入。ちなみに今回の激早ルートには第3小隊が登場しないので、最後まで2つの小隊で戦わなければならない。よってこのミッションでは第2小隊のWAWを成長させるためにも、彼らが撃破されないように注意していきたい。とくに強敵であるパウーク3機は、2小隊の力をあわせて攻撃するようにしよう。

めざせ！　激早クリア

MISSION 03 Yahorende

■ヤホレンデ

▼接近するまで防御重視にしていればダメージを軽減できる。

戦車の攻撃は防御重視で耐えろ！

　ミッション1と2の各条件を達成していれば、あとは最短のエンディングまで一直線だ。ここからはクリアタイムなどの特別な条件はないので、じっくりと慎重に戦っていきたい。とくにここでは、攻撃力の高い戦車部隊に要注意。これに対しては敵の砲撃が激しいうちは防御重視で耐え、攻撃が静まったあとにメインウェポンで倒していこう。

ちょっぴりコソクなウラ作戦！

ミッション失敗を繰り返せ…!?

　今回の激早ルートはミッションの数が少ないため、WAWがあまり強くない状態で戦っていかなければならないのがツラいところ。そこで序盤でWAWを大幅に成長させることができるおトクなウラ作戦を紹介しておこう。それは、ミッションが開始しても移動せずにそのまま待機しておくというもの。WAWは待機中も戦い方を学習しているので、30分経って「作戦失敗」となる頃には、かなり成長しているはずだ。とくに短時間でクリアしたいミッションにのぞむ前には、この方法で機動を中心に学習させておくといいだろう。ただし作戦失敗や戦略的撤退は、1ミッションに4回、全体で20回以上行うとゲームオーバーになる。回数だけには注意！

▲上の作戦を3回ほど繰り返せば、こんなにパワーアップ！

▶ミッションが開始したら30分間ジッと待機だ。

【マップ部分の見方】■❶～❻：敵小隊（例…❶→敵第1小隊）　■敵小隊名：SOLDIER…歩兵／SHM-14…装甲車／TKS-04…パウーク／TKS-04M…パウーク・ラキェータ／LWS-16DE…ヴァーゲ追加装甲と重火機装備をほどこしたWAW／LWG-16DE…LWS-16DEの指揮官モデル

TOMB RAIDER2 トゥームレイダー2

大好評の3D・AVGの第2弾がいよいよ登場!
今回は基本テクニックをバッチリ紹介するぞ。

1/22 AVG ▶¥5,800 ▶ビクターソフト ▶MC(1ブロック)

前作をプレイしていた頃から「続編はきっと出るんだろうな〜」と思っていたらやっぱり出た。またレイラの冒険がPSで楽しめるのは、前作のファンの自分としてはとっても嬉しい! でも、相変わらずレイラの顔が怖いんだよね〜。あれがもう少し日本人向けだったらいいんだけど……っていうのはわがままかな? あ、話は変わるけどレイラの声は前作の緒方恵美さんから田中敦子さんに変わってるよ。よーく聞いてみてね。(『ま』のアッキー)

『トゥーム2』のクリアに必須! 10の基本テクニックを紹介

3D・ACT要素の強いAVG『トゥームレイダース』。その続編の『トゥームレイダー2』(以下『トゥーム2』)は、基本的には前作のシステムを継承しているが、新しい要素がいくつかプラスされている。そこで今回は、その新要素を含めた『トゥーム2』の基本テクニックを紹介していこう。

◀前作にはいなかった新しい敵も、数多く登場している。

▲トラップにはかなりシビアなものも。十分に注意しよう。

基本テクニック その1 ジャンプ

3種類あるジャンプを使い分けることが攻略の第一歩。確実にマスターしていこう!

複雑な地形を跳び越え、トラップを回避し、敵の攻撃をやり過ごす……など、ジャンプは『トゥーム2』の中で最も大切なアクションである。ジャンプは大きく分けると下に紹介した3つの種類があり、それぞれ跳ぶ高さや飛距離などが違う。その特性をしっかりと覚え、いつでも確実に出せるように練習をしておこう。

その場ジャンプ

□▶✚キー上

その場から助走なしで跳ぶジャンプのこと。ダッシュジャンプに比べると飛距離はないが、その分高く跳ぶことができる。あまり距離の離れていない足場に跳び移るときや高い場所にぶら下がるときなどに利用しよう。基本的な使い方は、まずジャンプするポイントまで慎重に歩き(①)、□ボタンを押した直後に✚キーの上を押して跳ぶのだ(②)。

ダッシュジャンプ

✚キー上▶□

助走をつけて跳ぶジャンプのこと。その場ジャンプに比べると飛距離はあるが、逆に高く跳ぶことができない。このジャンプで覚えておきたいのは助走の距離。まず跳びたいポイントまで来たら、✚キー下を1回押して一歩下がる(①)。これだけで助走距離は十分。あとは✚キー上を押した直後に□ボタンを押して跳べばいいのだ(②)。

バックジャンプ

○▶✚キー下

後方に回転しながら跳ぶジャンプのこと。主に敵との戦闘中に、後に下がりながら攻撃するときに使う。また、壁を登っているとき(①)に、○ボタンを押すとそこからバックジャンプすることもできる(②)。このジャンプはそれほど多用することはないが、実はこれでしかクリアできないポイントがいくつかある。上の2つで無理なときは試してみよう。

基本テクニック その2 反転

時間短縮に役立つアクションだ!

○ボタンを押すと、レイラが前転して後方を振り返る。✚キーの左右で後ろを向くよりも断然速いので、時間制限のある仕掛けを突破するときや、敵が背後に回り込んできたときなどに使用すると非常に有効。ただ、画面が大きく揺れるので、慣れないと自分の位置を見失いやすいから注意が必要だ。また、反転は、水中やジャンプ中でも使用することもできる。例としてバックジャンプ中の反転を右の写真で紹介するぞ。

バックジャンプ中の反転

◀バックジャンプしたら、すぐに○ボタンを押す。

▶すると空中で反転する。タイミングがシビアだ。

基本テクニック その3 見回す

探索において重要なアクションの1つ。こまめに使っていこう!

L1ボタンと✚キーの組み合わせで、その場から動かずに自由に周囲を見回すことができる。上や下の様子はこれを使わないと確認できないので、新しい場所にきたら面倒がらずに必ず使っていこう。

▼登るポイントを探すのに絶対に必要だぞ。

▲敵の位置を確認するのにも便利だ。

基本テクニック その4 慎重に歩く

R1&R2ボタンの違いをしっかりとチェックしておこう。

Rボタンを使って慎重に歩くと崖から絶対に落ちないので、高い場所にいるときは必ず使うように。また、R1ボタンとR2ボタンとでは動きが少し違うので、右の写真で確認しておこう。

▲✚キー左右との組み合わせで、その場で左右を振り返る。

▲✚キー左右との組み合わせで、左右に横歩きをするぞ。

基本テクニック その5 攻撃

自動照準システムの特徴をしっかりと把握して敵を倒そう。

レイラは武器を構えているときは、敵が射程距離に入ると自動的に照準を合わせてくれる。ただ、敵を倒した後も攻撃を続けている（⊗ボタンを押し続けている）と、その敵に照準を合わせ続けてしまうのだ。こんなときは1回攻撃を止める（⊗ボタンを放す）こと。すると次の敵に照準を合わせてくれるぞ。

▲死んだ敵に攻撃を続けると混戦のときにピンチに。

◀敵が見えなくてもレイラが銃を向けたら攻撃だ！

基本テクニック その6 トーチ

暗い場所ではトーチを頼りに進もう。ただし使いすぎには注意！

『トゥーム2』では暗くて視界が悪いポイントがいくつもある。そんなときはトーチを使おう。ただ、トーチは一定時間が経つと消えてしまうし、数に限りがあるので無駄使いはしないように。また、ピストルを撃ったときの閃光もトーチの代わりになるのでちょっとしたところなら、こちらを利用しよう。

▲トーチは水中でも使用することができる。

◀落としたトーチは、また拾って使えるぞ。

基本テクニック その8 よじ登り

探索範囲が広がる新アクションの使い方をマスターしよう。

よじ登りは『トゥーム2』からの新アクションで、特定の壁を登ったり、降りたりすることができる。壁に近づいて⊗ボタンを押すとつかまり、✚キーの上下左右で自由に動き回れる。ただし、⊗ボタンを放すと落ちてしまうので注意しよう。また、ジャンプ中にこの壁につかまることもできるぞ。

▲早く降りたいときは、⊗ボタンを連打しよう。

◀登れる壁にはいくつか種類があるので覚えよう。

基本テクニック その10 セーブ

こまめなセーブを心がければ、難関もまったく怖くないぞ。

前作と違い『トゥーム2』では任意の場所でセーブをすることが可能になったので、危なそうなポイントの前では必ずセーブをしよう。これも立派な基本テクニックだ。

◀セーブは一つしかすることができないのだ。

基本テクニック その7 武器

それぞれの武器の特徴を把握し、状況に応じて使い分けよう！

7種類ある武器はそれぞれ威力や連射速度などが違う。しかもピストル以外は弾数に制限があるので、何も考えずに使うと、大事なところで弾切れということも。そこで各武器の使いどころを紹介していこう。

ピストル

▶序盤から中盤のメインに。弾数が無制限なのでトーチの代わりにしよう。

マグナム

▶中盤から終盤のメインに。ウージーと交互に使うのがベストだろう。

ウージー

▶マグナムと同様、中盤から終盤のメインに。弾切れには注意。

ショットガン

▶複数の敵を同時に攻撃できるので、混戦時に使っていこう。

M16

▶射程距離が長いので、遠距離からの攻撃のときに使おう。

グレネードランチャー

▶終盤の対強敵用の切り札として大事に取っておくように。

水中銃

▶非常に使いづらい。できる限り使わずに逃げたほうがいい。

基本テクニック その9 乗り物

ボートやスノーモービルを乗りこなして、難関を突破しよう！

『トゥーム2』では、2つの乗り物に乗れる。覚えておきたいのは⊗ボタンを押したまま走るとスピードがアップすること。ただ、スピードが上がっているときに壁などに激突するとダメージを受けてしまうので注意。乗り降りの仕方は下の写真を見てね。

乗る

◀乗り物の脇で⊗ボタンを押せばOK。

降りる

◀□ボタン＋✚キーの左か右で降りられる。

続 レイラの独り言 私の家には行った？

みんなもう私の家には行ってみたかしら？前作をプレイしているから、練習は必要ないなんて言わないで一度は行ってみてね。前作では見れなかった場所がたくさんあるから、けっこう楽しいと思うわよ。

▲ここが私の部屋。バスルームもちゃんとあるのよ。それと前にいる老人は私の執事なの。

クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲!～

キャラの動きが楽しい3D・ACT『クラッシュ・バンディクー2』のダイヤ入手法を大公開するぞ！

発売中 ACT ▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC(1ブロック)

セーブがステージごとにできるようになるなど、前作よりも難易度が下がり遊びやすくなった『クラッシュ・バンディクー2』。ACTがあまり得意じゃない人でも楽しくプレイできるぞ。それでもダメだという人に、ちょっと変わった楽しみ方を提案。クラッシュを動かさずに放っておくと、CMでおなじみのクラッシュダンスをするので、それをマネてクラッシュと一緒に踊ってみてはどうでしょう。ってやっているのは俺だけかな？　（ヨッシー）

ステージ10までのダイヤ入手方法のポイントを伝授！

新たにボディプレスやスライディングなどのアクションが増え、前作よりパワーアップした『クラッシュ・バンディクー2』。このゲームには、隠しコースを含めたステージ上のすべての箱を破壊することで入手できるパーフェクトダイヤと、特殊な条件をクリアすることで入手できる赤や青、白などのカラーダイヤが存在する。この2種類のダイヤをすべて入手しなければクリア率100%は不可能だ。今回は、ワープルーム2までの10ステージのダイヤ入手法を攻略するぞ。

▲どのステージにも必ず存在するPダイヤ。すべての箱を壊すと出現するぞ。

◀特定のステージに隠されており、条件を満たすことで入手できるカラーダイヤ。

STAGE 1 あめのジャングル

●ボディプレスで隠しルートへ行こう

ステージ途中にある顔の模様。この模様が隠しルートへの入り口なのだ。この顔めがけボディプレスをすれば隠しルートへ行けるぞ。

◀ここで一発ボディプレスを決めろ!!

●箱を壊さずクリアして青ダイヤをゲット!!

箱を1個も壊さずにステージクリアすると、青ダイヤが入手できるぞ。「Cぱこ」も破壊してはいけないので注意しよう。

◀ここでジャンプすれば箱は壊れないぞ。

STAGE 2 ツルピカの ゆきやま

●「ひみつのワープルーム」を通って赤ダイヤを手に入れろ！

ハイジャンプでも届かない場所にある赤ダイヤは、「ひみつのワープルーム」を通らなければ入手できない。「ぶっとびサーフィン」のステージで最初にあるサーフボードに乗らずに、浮かんでいる箱を踏み台にして、右端にある足場に乗ると「ひみつのワープルーム」に行ける。そこにある入り口に入れば、赤ダイヤのある隠しルートに進めるのだ。

◀箱を踏み台にして跳んで足場に着くと…。

▼一瞬で「ひみつのワープルーム」に到着。

◀ワープルームから進める隠しルート。この先に赤ダイヤが。

STAGE 3 テケテケかわのぼり

●青ダイヤに乗って隠しルートへレッツゴー!!

▶「とうめいあしば」のある場所に青ダイヤが…。

青ダイヤがある状態でこのステージに来ると、ステージ途中に青ダイヤが置かれている。これに乗れば隠しルートへ行けるぞ。

●ノーミスで時間内にクリアを目指せ!!

制限時間内にノーミスクリアすると、ダイヤが手に入る。時間内クリアにはサーフボードでの加速を使いこなすことが重要だ。

▶右下の時間内にクリアしなければいけないのだ。

STAGE 4 とりが やってくる

●分岐を左に進み「！ブロック」のスイッチを入れろ

このステージでパーフェクトを取るには、左右に分かれた道の右ルートにある透明なブロックを、見える箱に変えなければならない。そのためには、まず先に左ルートへ行き「！ブロック」のスイッチを入れる。そのあと、さらに左ルートを進み、わき道から右ルートに入り、すべての箱を壊してから再びゴールへ向かうこと!!

▶スイッチを入れたら、左ルートから右ルートに行けるわき道を進もう。

STAGE 5 ゆきだまゴロゴロ

●「ダッシュ床」をフルに活用しよう

パーフェクトを狙って箱を壊すのに手間取ってしまうと、後ろから迫る雪玉に押し潰されてしまう。ステージの途中に点在するダッシュ床を使って加速し、雪玉との距離を離しておこう。

◀障害物に当たらなければ、かなり雪玉を引き離せるぞ。

STAGE 6 ゆきやまに えんばん!?

●赤ダイヤで隠しルートが開かれる

「ツルピカのゆきやま」で赤ダイヤを入手していれば、このステージにある隠しルートへ行ける。隠しルートには、上下に動く木柱や近づくと石の柱が落ちるトラップが用意されており、「ニトロばこ」もたくさん置かれているぞ。タイミングに注意して、慎重に進もう。

▲▶赤ダイヤに乗って行ける隠しルートには、大量のリンゴやクラッシュプレートがあるぞ。

STAGE 7 ぶっとび サーフィン

●[illegible]ドクロコースにダイヤあり

ノーミスでこのステージの「とうめいあしば」の所まで行くと、透明だった足場が、「ドクロのあしば」に変化している。その足場に乗ると、難関コースに進めるぞ。このコースをクリアすればダイヤが入手できる。

▲▶ジャンプと着地のタイミングが難しいステージ。空中で方向転換できるのを利用して足場を確保しよう。

●パーフェクトのカギは「ひみつのワープルーム」

このステージでは「ひみつのワープルーム」を経由して隠しルートをクリアしなければパーフェクトにならない。そのワープルーム入り口は、「しろくま大ジャンプ」に…。

◀ステージの後半にその秘密があるらしい…。

STAGE 8 しろくま ダッシュ

●ライン取りと反射神経が重要だ!

▲ジャンプ後に着地の場所を誤ると箱が壊せなくなることもあるぞ

強制スクロールするこのステージで、パーフェクトを達成するコツは2つ。左右どちらに箱が配置されていても壊せるように、コースの中央にいること。それと、左右に離れた箱を壊すときは、ジャンプ中に左右の移動で箱のあるほうに着地することだ。

STAGE 9 ゆきだまスライディン

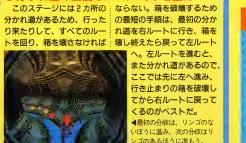
●わき道の先に「?ばこ」を発見!!

最初のチェックポイントから少し進むと右側に道がある。その道の奥のビリビリフェンスと谷間の先に、2つの「?ばこ」が……。この谷間は、ビリビリフェンスをスライディングでくぐった瞬間にジャンプをすれば跳び越せるぞ。

▲右のわき道を進んで行くと、その先には……。

▶スライディングのあとすぐにジャンプしよう。

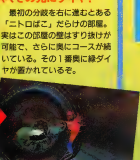
STAGE 10 ジャブジャブちかどう

●分かれ道の往復でパーフェクトを狙え

このステージには2カ所の分かれ道があるため、行ったり来たりして、すべてのルートを回り、箱を壊さなければならない。箱を破壊するための最短の手順は、最初の分かれ道を右ルートに行き、箱を壊し終えたら戻って左ルートへ。左ルートを進むと、また分かれ道があるので、ここでは先に左へ進み、行き止まりの箱を破壊してから右ルートに戻ってくるのがベストだ。

◀最初の分岐は、リンゴのないほうに進み、次の分岐はリンゴのあるほうに進もう。

●行き止まりと思いきや、その先にダイヤ!

▶一見すると先には行けそうにないが…。

最初の分岐を右に進むとある「ニトロばこ」だらけの部屋。実はこの部屋の壁はすり抜けが可能で、さらに奥にコースが続いている。その1番奥に緑ダイヤが置かれているぞ。

▲▶壁をすり抜けて、ガンガン奥へと進んで行くと緑ダイヤがゲットできるのだ。

CHECK! ダイヤ入手に欠かせない「ひみつのワープルーム」を探せ!!

[illegible]

PlayStation
MPC
MPC
マッドパニックコースター絶賛発売中!
走る!撃つ!飛ぶ!落ちる!君の部屋に、絶叫マシーンがやってくる!
スーパースピードのコースターに乗せられ、モンスターたちが待ち受けるマッドなコースの上を見事走り抜けることができるか!ゲーム史上類をみないスピード感、ユニークなキャラクターたち、ごきげんなサウント、そして、そう快感がテンコもりのユニークなノンストップアクションゲームだぁ!さあなにはともあれ、トライ&ライド!ハマること保証付だぜ!標準価格4,800円(税抜)。
"マークおよび PlayStation"は株式会社ソニー コンピュータエンタテインメントの商標です ©1997 HAKUHODO Inc
博報堂 TEL 03-3233-0161

PlayStation
後藤理沙
Risa
Goto
プレイステーションでマンガを読もう。
迫力の効果音。美しい色彩。
これがコミックの新しいカタチだ!!

発売が延期になり

ご迷惑をおかけしました。

PlayStation
絶賛発
大変お待たせ
思うぞんぶん走り
PSYGNOSIS
CREATIONS
〈FORMULA 1 97〉 標準価格5,800円（税抜）SIPS-60023
An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.
licence from PSYGNOSIS LIMITED. ©1997 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and the PSYGNOSIS
trademarks of LIMITED and are used with permission. All rights reserved. Developed by Bizarre Creations.

売中!!!
いたしました。
まってください。
FORMULA 1 97
GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお
ォメーションセンター 03-3475-7444

野生現象、
トンバ
全国的
オレっ!トンバ™

元気だよ
いろいろあるってさ、
ケッコー悩むんだよネ。
でもオモシロいって
感じビンビンくると
いけちゃうよ！
やっぱ電撃で元気！
だよね。

DPSソフトレビュー The DEEPER

ザ・ディーパー

どこまでも深くやりこむ！ 最強のゲーム評価記事

DPSのソフトレビューは3部構成。Part1では話題のソフトをピックアップし、4人のレビュアーがそれぞれの視点で評価。Part2は、本誌での担当ライターか、そのジャンルに精通している人間が評価を担当します。そしてPart3では、レビューでプレイできなかったソフトを紹介していきます。

テイルズ オブ デスティニー

SFCのヒット作「テイルズ オブ ファンタジア」の流れを汲む正統派RPG。キャラクターデザインは、人気作家いのまたむつみ

岩崎啓眞

今度発売される「D6」に超くだらないゲームを入れました。電球を点けるだけのゲームです。でも、ちょっと気合いを入れないとクリアできないと思うのでやってみてください。にしても、だんだんDPSオリジナルで作ったものが増えてきて、増刊号のCD－ROMも充実してきた感じです。

どうもアンバランスなゲームで正直困った。全体としてはしっかりできており、ミニゲームは面白かったりするのだが、まず街が広すぎると思うし、なによりフラグ立てがあまりにうざったくてイライラする。街の人のセリフをちゃんと聞かないと話を先に進めるのが難しい……といった程度なら納得はいくが、「聞かなければ話が進まない」まで来てしまうと、ちょっとツライ。完成度が高いだけに、もったいないゲームだ。

65

ウォルフ中村

長州力の引退試合を見てきた。私が会場に足を運ぶほどのプロレスファンになるきっかけが、彼の「噛ませ犬発言」だっただけに感慨もひとしお。時代は動いている。P.S.横浜ベイスターズの尚典と三浦、おいしすぎ（笑）。会場で彼らの正体がわかった人は少なかったろうけど←私はわかった（笑）.

マップや地形が見づらい（重要な仕掛けが背景に埋もれていることもある）、アイテム数が多すぎて不便（整理コマンドも使い勝手が悪い）、ボタンを押さないと開かない扉が面倒、狭い通路を村人が占領していて進めないことがある等、細かい気配りに欠ける。アクション性は強いが、戦闘に時間がかかりすぎるのも残念（そのため敵との遭遇率も高く感じる）。物語は悪くないし、楽しめるミニイベントも少なからずあるのだが。

70

なんでもゆうこ

みなさん、お正月はどう過ごされたでしょうか。私は去年と変わらずに、ずーっとゲームをし続けて、いつの間にかお正月休みが終わっちゃってて悲しいかぎりです。まあ、仕事以外にも、趣味のパソゲーを遊びまくったからあきらめましょう。ホントはまだまだ遊んでいたいんですけど……。

リアルタイムの戦闘なので、キャラが動きまくって展開がスピーディー。戦況によって通常攻撃を使い分けられるし、簡単なコマンドを入れれば必殺技も出せるから、緊張感が持続するバトルが楽しめます。たまに行き詰まるところがあるけど、戦闘後にフィールド画面上で、キャラが会話し始めて攻略のヒントをくれる、なんて演出もあって良い感じ。システム面も充実していて、都市ごとの商品リストなんかも見れちゃいます。

85

電撃レビュアーズ

「電撃レビュアーズ」とは、DPSが誇るその道のスペシャリストたち。Part1の4人目と、Part2のソフトレビューを担当します。さまざまなソフトに幅広く対応できるように、得意ジャンルの異なる10数人が常に待機中。詳しいプロフィールは左のレビュアー紹介を見てくださいね。

〈レビュアー　袋こ～じ〉

キャラやストーリー、世界観が非常に魅力的。ただシステムとしては、かなりオーソドックスなので『TOD』の世界に何かしら引かれるモノがないと、ただの地味なRPGで終わってしまうかも。それでも、そこらへんのRPGとは根本的なクオリティが違うので、この冬イチ押しの1本なのは確か。あとは、オープニングのアニメが圧巻！ 下手なOVAよりスゴイっす。

90

レビュアー紹介

レビュアー	紹介
[illegible]	本誌コラムでもおなじみのゲームクリエイター。大胆な批評はゲームへの愛あればこそ。
[illegible]	冷静かつ鋭い視点でゲームを斬るベテランライター。アーケードやパソ通にも詳しい。
[illegible]	RCG好きの女性レビュアー。ピュアな心でソフトをプレイ、感じたままにレビューする。
[illegible]	クールなレビューがモットーの理論派ゲーマー。ただしギャルと格闘には熱くなる。
[illegible]	ファンタジー系のゲームが好きな職人肌のライター。週末は300円しか持っていない。
[illegible]	洋ゲーとPZGが得意だが、メガネっ娘とメイドさんと人形に情熱を燃やす困った人。
[illegible]	難解なSLGから渋いオヤジゲーまでオールマイティにこなす超ベテラン。
[illegible]	RPGや育成ものならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーとする。
[illegible]	どんなジャンルもOKだが、獣耳ギャルには理性がブッ飛ぶ。「ですぅ～」が口ぐせ。
[illegible]	床を生活の拠点とする元祖床寝レビュアー。アニメや声優系には特にこだわりを持つ。
Z佐藤	『ロックマン』シリーズを愛し続けてはや10年。少年の心を忘れず、ACTに燃える。
[illegible]	毎日が「うきうきウッキー！」で、かなりハードなものまでOKの超ベテランゲーマー。
[illegible]	強い相手を求めさまよう無類の格ゲー好き。ギャルゲーにもかなり興奮するらしい。
[illegible]	ほっとくと永遠にプレイし続けるゲームジャンキー。特にRPGには目がない。20歳。
[illegible]	馬ゲーからHゲーまでオールジャンルOKのオヤジ系若手ライター。声がでかい。
[illegible]	激ムズの洋ゲーに異常な情熱を燃やす肉体派ゲーマー。STGやACTに特に熱くなる。

PART1

桃太郎電鉄7

■ハドソン■TBL■12月23日■¥5,800

子どもから大人まで楽しめる人気ボードゲームの最新作。凶悪なお邪魔キャラ「ギーガボンビー」がゲームをさらに盛り上げる。

定番ボードゲームのPS版。ゲーム自体の面白さについては文句はない。戦略性と運が適度にミックスされ、非常に楽しめる。問題点としては所持金のプラスマイナスの幅が広すぎるのと、読み込みで待たされる部分がこまごまとありテンポが崩れるところ、それから一部の操作系に問題があるところ(「レッツ5カード」の発動中に、メニューが開けないなど)。今までシリーズをプレイしたことがない人にはオススメ。

75

7作目だけあってゲームがこなれているしイベントも豊富。ただ、何かと派手になった(大金が動きやすい)関係で大味な戦いになりがちな気が…。また、文字表示速度を最速にしてもCOMキャラのプレイが遅い、「何回か5マスずつ進める」という内容のカードが発動している間はメニューを開けなくなる等、システム的に納得しにくい部分もある。月始めの絵を読み込むとき約3秒間待たされるのも減点。スキップしたかった。

70

このシリーズ通してのコミカルな雰囲気がそのまま受け継がれてて、楽しい楽しい。一発逆転の要素から、一瞬にして財産がパアになっちゃうくらいキッツ〜いハプニングまで、イベントがいっぱい。ハラハラしっぱなしでプレイができます。ただ、弱いコンピュータのキャラを選んでも、けっこう手強かったので、ストレスがたまりました(笑)。まあ、セーブが年1回になって、プレイがスムーズに進行するようになった点は◎。

80

〈レビュアー　がんの字〉
システムはほぼ完成された感のある『桃鉄』シリーズ、今作も安心して遊べます。ただ少し気になったのが、月ごとのアイキャッチ画面でいちいち読み込みが入ること。せめてオプションでカットできるようにしてほしかった。ギーガボンビーの登場に関しては、僕は賛成派。あの仕切り直しが、ゲームをより熱く、楽しくしているでしょう。実際はキングボンビーの方が怖いんだよね。

85

蒼穹紅蓮隊　黄武出撃

■データイースト■STG
■12月25日■¥5,800

アーケードから移植の縦スクロールSTG。ステージ間デモに加え、PSオリジナルの新モード、新機体が追加されている。

デュアルショック対応なのは評価できるが処理落ちがひどい。場所によってはゲームにならないぐらい遅くなる。さらにゲームのテンポがアーケード版と比較して遅く、ノリが悪い。全体にどうもチグハグであまり楽しめないというのが正直なところ。グラフィックが美しいとか、しゃべりがワリと格好いいとか、良いところも多いだけに惜しい。なお、アーケード版とはかなり違うので、同じ楽しさは期待しないこと。

55

業務用を高レベルで移植しているのも評価できるが、それ以上にオリジナルモードの充実ぶり(ムービーや新機体、新ラスボス等の追加)がうれしかった。親切な残機設定や難易度調節のおかげで、初級者から上級者まで楽しめる内容になっているのも○(「ヘタの横好きレベル」な私でも、両モードのノーマルランクをクリアできたほど)。オリジナルモードではさすがにCDを頻繁に読み込むが、それとて個人的には許容範囲内だ。

85

敵の攻撃がすさまじくって、私は避けるのがやっと。アイテムも取れません。倒しても倒しても画面が重くなるくらい、敵がわんさか出てきて、クレジットなんかあっと言う間に使い果たしてしまいました。爆風で自機が見えなくなることもあるし、せめてフリーコンティニューにしてくれれば…。シューティングが得意じゃなければ、まともに先に進めないかもしれません。ステージ間のCGは、凝っててカッコ良かったけど。

75

〈レビュアー　ミミっちぃ〉
最初に欠点を言ってしまうと、後半面はかなり処理落ちが激しいです。でも、それをおぎなって余りある演出の徹底ぶりはかなりのモノで、中でも追加された最終ステージのクライマックスシーンは必見！　システム的には『レイフォース』シリーズと似ているけれど、妙な先入観は禁物。難易度のバランスにも理不尽なところはなく、初心者でも安心して楽しめるSTGですぅ。

90

PART2

蒼空の翼 -GOTHAWORLD-

■SLG■12月18日■¥6,800

人気SLGのシリーズ第3弾。ユニット行動順の不公平を解消する「パーソナルタイムシステム」を採用。

ミミっちぃ

アニメシーンのクオリティは高めで、艦隊戦ならではの迫力も十分。何よりも飛空艇による空中戦というシチュエーションがたまりません(笑)。でも、メーカーがイチ押ししている独自のシステムはどうにも……。ターン制という枠の中でリアルさを追求する試みはわかりますが、ユニットのアクションごとに時間をフィードバックされるとわけがわからなくなるだけ。特に3Dシーンでは、難解さ&不快感が大きいです。

60

背徳KING

このゲームのウリとなっているリアルタイムとターン制の間をとった戦闘シーンは、慣れるまで何が起こっているのかわかりづらいのが難点。また、敵のザコの防御力が高すぎて、序盤からダラダラ長い時間がかかる戦闘も×。ただ(攻撃距離などが合えば)船に取りつけられた兵器を一斉に発射できるシステムは良い。これは今までなぜないのかと思っていたものの1つなので、個人的にはすごくうれしかった。

50

RIVEN THE SEQUEL TO MYST

■エニックス■AVG■12月

世界中でヒットしたAVG『MYST』の続編。緻密なグラフィックで描かれた異世界の謎を解き明かす。

操作性は『MYST』と同じ。相変わらず自分の向いている方向はわかりづらいし、設定もカーソルの速度等しか変更できない(明度を変えたかったのだが)。ただ、グラフィックはとても美しくなったしボリュームもアップしている。私がプレイした範囲では(まだクリアしていません)ディスクの入れ替え回数も少なかったので、そういった部分でストレスを感じることもなかった。前作同様のんびりと世界を味わってください。

70

この点数はあくまでも前作を楽しんだ人向けです。ヒントらしいものは何もなく、悪く言えば不親切な作りなので、初心者にはオススメしません。最高水準の美しいCG&ムービー、超難度の謎解きを、多くの人に実感してもらいたいのは山々なんだけどね。このクオリティで、5枚組¥7,900というのもお得。随所に入るムービーやCDの入れ替えで時間がかかるのは承知の上で、じっくり腰を据えてプレイしてほしい作品です。

85

サムライスピリッツ 天草降臨スペシャル

■SNK■対戦ACT■12月25日■¥5,800

全17キャラが登場のシリーズ最新作。新システムの「怒り爆発モード」採用で、より強力な技が繰り出せる。

例によって、とにかく読み込みが長い。特に対戦時にこれが気になる。せめてキャラを変えずに対戦するときくらいは、読み込まないでほしかった。ゲーム本編は、キャラパターンが大幅に削られてはいるものの、それほど違和感なくプレイすることができる。個人的にネオジオ版が気に入っていたゲームだが、これならまぁ納得できるかな。ただ、どうせなら斬紅郎とチャムチャムにもストーリーモードを用意してほしかった。

65

移植度は高いと思います。若干キャラパターンの少なさは感じるものの、プレイ感覚はネオジオ版とほぼ同じ。連続技(無限コンボ含む)も、そのまま使えました。ただ、やはり読み込み時間が長い(前作と比較すると、かなり短くなりましたが)のと、ラウンド開始時の「勝負」の掛け声のあとに、すぐ動けないのが気になる点。ラウンド開始直後の駆け引きって、ワリと重要ですもんね。キーコンフィグがないのも×。

70

必殺パチンコステーション2

■サンソフト■ETC■12月25日■¥4,900

「CRモンスターハウス」と「ナナシー」の2機種を搭載したパチンコSLG。攻略モードも充実。

ドワーフ西谷

収録されている実機は2種類しかないが、そのうちの1つが「CRモンスターハウス」である点がデカい。この人気台が押さえられているという1点で触手を動かすパチンコファンは多いはずである。んが、しかし、だ。残念なことに肝心要の再現性が甘過ぎる。リーチ後のアクションなどにはまだ目をつぶるとしても、玉の動きの軽さや跳ね返りの大きさにはどうにも納得がいかない。最終段階で、あと一歩の調整がほしかった。

45

背徳KING

現役機種の中でも高い人気を誇っている「CRモンスターハウス」が入っているのはうれしいな。また、もう1つの機種が「ナナシー」というところが珍しい。最近の実機シミュレーターものがCR機主体になっている中、現金機で確変なしの権利ものを持ってきたのは面白い選択だと思う。画面の美しさやBGMはしっかり再現されているし、釘を細かく設定できるのも、攻略には欠かせないポイントとしてグッド。

60

点数の見方 • 点数は5点きざみの100点満点。特にオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

PART 2

チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX-1997年版-

F1チームをマネージメントするSLGの第2弾。今作では、さまざまな新システムも盛り込まれている。

ドワーフ西谷

グラフィック、システムなど前作を踏襲しつつ順当にパワーアップしているという印象。前作同様、マシンを操作する必要がないので、RCGが苦手なプレイヤーでも楽しめる。しかし、残念なことにレースにかかる時間が長すぎるという大問題が改善されていない。また、ピットでのマシン修理ができないという点もストレスを感じさせる。レース時間をこの半分にすればメリハリがついたのではないかと思うのだが…?

50

ゆかマン

新たに加わったスポンサーとの交渉や銀行との融資契約などの"運営"の要素が、必要以上に表に出ていないことに好感を持ちました。マシンの開発やセッティングなども前作同様そんなに難しくはないです。ドライバーにペースを指示するあたりはまさに監督感覚でかなり楽しいです。ただ読み込みが頻繁に入るワリに、1回の読み込み時間が長いのと、メッセージの文字が読みにくいのが、ちと気になりましたね。

80

サイバーボッツ ~フルメタル マッドネス~

■カプコン■対戦ACT■12月25日■¥5,800

V.A.と呼ばれるロボットを操って戦う対戦格闘ACT。パイロットを自由に選べるシステムを採用。

全体的にキャラが小さい気はするが、アーケード版の再現度は高い方なんじゃないだろうか? 思いのほかスピーディーなゲーム展開で、個人的には楽しんでプレイできた。ただ、読み込みはやっぱり長い。ショートカットをONにしておいても、1戦ごとに15秒強かかってしまうのはツライ。あっという間にケリがついてしまうゲームだけに、読み込みの長さが気になって仕方がない。デュアルショックに対応していないのも残念。

70

対戦時のキャラが小さく、ロード時間はちょっと長めだが、それなりにアーケード版の雰囲気は出ている。操作感も良く、標準のコントローラでも十分プレイできた。だがやはり、SS版より遅れての発売なのだから、PS版だけのオリジナル要素などの付加価値がほしかった。移植度的にはSS版の方が上なだけに、この点はファンとして残念なところ。まぁ、PSであそこまで再現できたのは、称賛に値すると思うが……。

70

プリズナー オブ アイス ~邪神降臨~

■12月25日■¥5,800

第2次大戦前の南極を舞台に繰り広げられるホラーアドベンチャー。謎の生命体を巡る謎を解き明かす。

がんの字

根底にクトゥルフ神話のテイストを持つAVG。前半の展開からその雰囲気がバッチリ出ているので、好きな人はかなり引き込まれるはず。これで、クリックポイントがもっと目立っていて、フラグ立ての手順がわかりやすければ良いゲームになったのに。この2つの問題点が、ゲームの面白さを損ねているのが残念です。個人的には、変な部分に妙なセンスを発揮しているセリフの翻訳が気に入っています。

65

アイテム使用時の操作性が悪い上に、カーソル速度が(最速に変えても)遅すぎ。これには相当イライラしました。しかも、時間内に正しい行動をとらなくてはならないシーンでは、その時間制限が理不尽なほど厳しすぎます。謎解きのヒントはなく、ゲームオーバーになってしまうこともしばしば。ストーリーはおおむね楽しめたけど、ほかの部分では不満点が多い作品です。もっとゆっくり謎解きできれば良かったのに……残念。

55

SANKYO FEVER 実機シミュレーションVol.2

■TEN研究所■ETC■12月25日■¥5,800

SANKYOの人気4機種に「CRフィーバーメガクイーンGP」を加えた5機種が遊べるパチンコSLG。

ドワーフ西谷

パチンコファンなら「おお、こりゃスゲェ!」と言いたくなるほどの再現性。玉の動きもイイが、特に素晴らしいのが「アラビアン」のスロット部分だ。というのもこの台、実機のスロット部に本物のドラムを使用しているのだが、このアナログ的なドラムの回転が実にうまく描かれている。用意された機種は人気の盛りを過ぎている台が多いので、実用性はイマひとつ期待できないが、シミュレーターとしての完成度は高い。

65

背徳KING

ゲームをスタートさせて、まずビックリしたのが、オープニングムービーのカッコよさ。パチンコゲームにしては、異様なほど力が入っていた。さらに肝心の実機の再現も、言うまでもなく完璧。台の種類では、人気の4機種のほかに「CRフィーバーメガクイーンGP」が入っているのがうれしい。この機種は最近ホールに出回った比較的新しい機種なので、現在攻略中のパチンコファンも多いんじゃないかな?

65

BLUE BREAKER ~笑顔の約束~

■ヒューマン■RPG■12月

PC-FXやSSで発売されていた話題作がPSに登場。RPGに恋愛SLGの要素がミックスされている。

TAC★

FXではともかく、どうもPSで見るには厳しい点が多々あり。画面の構成とか、キャラの使い方とか…。それと、このPS版では、プレイしやすい難易度に調整されたということだけど、魔法陣でHPが回復しないなど、全体的なバランスは逆にFXより厳しくなった感じ。そしてウリの1つだったはずのムービーのサイズが小さいのも…。本来、ギャルゲーとしては一見の価値があるソフトだっただけに、強引な移植が残念。

55

基本的にはFX版の移植。一応、新イベントの要素もあるんですが、お世辞にも「コレのために買え!」と言えるレベルではないです。せめてアニメくらいは新しく描き下ろしてほしかったなぁ……。ゲーム自体もRPGなのか恋愛SLGなのか、どっちつかずの作りで、個人的には物足りなかったです。一応、バランスなどの再調整はしてるみたいなので、FX版で挫折した人や、まだプレイしたことのない人は、どうぞ。

60

アルナムの翼 ~焼塵の空の彼方へ~

■ライトスタッフ■RPG■12月25日■¥6,800

個性的なキャラクターが活躍する3DポリゴンRPG。多彩なイベントと豊富なアニメーションが魅力。

ミミっちい

期待していたタイトルなので、ここまで低い評価をするのは非常に心苦しいのですが、エンディングアニメ以外に特筆すべき点が見あたらなかったです。タイトル発表から発売までかなりの期間があったとはいえ、今どき3Dのみをウリにするのは厳しいかと……。「アルナム」シリーズのファンならオススメ……とも言えません。なにしろ、イベントやミニゲームなどを考えても、最近のRPGと比べてかなり物足りなかったです。

45

小岩

全体的にアラが目立つ気がする。まず、マップが無駄に広くて、かなり見づらい。しかも、視点変更が4方向に制限されるので、ちょっと不自由。ほかにも戦闘やイベントごとの読み込みが長いとか、フラグを発生させるポイントが多くて面倒だとかいろいろな問題点が…。前作をプレイして続きが知りたいという人以外にはツライでしょう。ただし、エンディングのアニメは一見の価値あり! と断言できるデキです。

55

ZAP! SNOWBOADING TRIX'98

■ポニーキャニオン■
■12月25日■

プロスノーボーダー監修の本格スノボゲーム。多彩なコースをタイムトライアルやマッチレースで競い合う。

ゆかマン

複雑なトリックも比較的簡単な操作で決められるのはいいですね。プロのスノーボーダーが監修したオリジナルコースなんかも手ごたえがあって面白かったです。また、キャラを自分好みに成長させられるというのはアイデアだと思います。ヘンな成長をさせると、ウェアが"ストレンジ"なモノになっていくっていうのが楽しいです。ただ、ちょっとスピード感に欠けるのと、キャラが少し見づらいのが残念でしたね。

75

小岩

操作性は良好。コースも豊富だし種目もいろいろあって楽しい。でも、スピード感はそれほどでもなかったし、トリックを決めたときもイマイチ爽快感を感じられなかった。それに、キャラをある程度育てないと話にならない難しさはかなりイヤ。COMにぶつかると、ほぼ当たり負けしてしまう(COMから体当たりしてきて必ずと言っていいほど転倒させられた)のも納得がいかない。このバランスの悪ささえなければなぁ。

65

スーパーライブスタジアム

■アクエス■SPG■1月1日■¥5,800

エンタテイメント性を重視した野球ゲーム。エディットモードで自分のキャラを育てて楽しむことができる。

ウォルフ中村

「球速を変えられる」、「相手投手の利き腕によってカーソルサイズが変化する」、「エディットキャラが使える」といった部分がいい。投球の球筋や打球のゆくえをガイドラインで示すことができるため、買ってすぐに楽しめるようになっている点も評価できる(表示しないと投高打低になる)。ただ、プレイ中に頻繁に入る過剰な演出は邪魔なだけだし、不親切な部分(煩雑なセーブ手順等)も多く、残念に感じた。

60

小岩

野球ゲームとしてのデキは、かなりいいと思う。操作感覚やバランスがしっかりしていて遊びやすいし、練習モードもついているので、これまで野球ゲームを敬遠していた人でも安心してプレイできる。モードも豊富で長時間楽しめること間違いなし(ホームランレースなどのオマケ的な遊びも◎)。ただ、ことあるごとに演出が挿入(アウトになるだけでも)されるとちょっとくどすぎるのでは? という気がしてならない。

80

PART2

マイクロマシーンズ

■ナムコ■RCG■1月1日■¥5,800

食卓や理科室などの変わったコースを小さなマシンで走るコミカルRCG。イギリス製のセンスが魅力。

[illegible]

子どもの頃に、机の上にコースを作ってスーパーカー消しゴムでレースして遊んだような（今の子どもにわかるんだろうか……？）ノスタルジックな気分に浸れるゲーム。ゲームシステムを取ってみても一昔前のそれで、懐かしさは募る。だが、ゲームそのものは非常に洗練されていて、実にアツい。コースごとにマシンも変わり、コース、マシンそれぞれの特徴を生かさないと勝利はおぼつかないといった戦略性の高さも面白い。

75

ミミっちい

箱庭的で多彩なステージは見ているだけでも楽しくて、パーティゲームにはもってこい。最近はやりのデータを賭けた対戦もイイ感じです。純粋にRCGとしてみると不条理な点が目立つけど楽しければいいかな（笑）。ただ、思ったよりスピード感があって目まぐるしいのと、1周の長さが短すぎるのが難点。もしも続編が出るなら、歴代のナムコキャラを登場させてほしいです（ウラワザ&隠しキャラでいないかな？）。

80

ドミノ君をとめないで。

ドミノ倒しで仕掛けを動かす新感覚A.C.T。キュートなキャラクターとユニークなステージが話題。

[illegible]

ドミノ倒しをACTにしたアイデアは良いんだけど、微妙なキー操作が要求されるわりに操作性が悪い（特にキーレスポンスが遅い）です。ゲーム本来の爽快感を得るためには、かなりの根気がいるゲームになっちゃってる。基本的には覚えゲーなので、何度でもリトライできるのが救いですね。仕掛け自体は凝っていて面白いけど、何度も遊んでいると慣れちゃうのが残念。ステージ数が少ないのも……う〜ん。

60

Z佐藤

盛り込まれた仕掛けは手が込んでいて超グッド！　発動させるのがとっても楽しい。それにドミノ→仕掛け→ドミノ……と連鎖できるのも、やる気をそそられるところ。ただ操作がちょっと特殊すぎる〜っ。勝手に動き回るドミノくんを操作して、ドミノを並べていくんだけど、思い通りにならずイライラ。それに制限時間が短く、タイムオーバーになりやすいのもキツイ。楽しい要素が満載なだけに、とっても残念な1本。

60

V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION

■SPIKE■RCG■[illegible]

ヨーロッパで人気を呼んだラリーRCG。世界中を舞台にした全24コースで、熱いレースが楽しめる。

なんでもゆうこ

スピンはしやすいわ、路肩に乗り上げるとひっくり返るわで、初めは操作感をつかむのにひと苦労。でも慣れてくると、微妙なブレーキングとハンドルさばきでコーナーを楽々曲がれるようになってキモチイイ〜。もともとスピード感のあるゲームなので、かなり爽快な気分になれます。見学に来ている人たちの、まばらな拍手もほのぼのしてて思わずニコニコ。走行中でもマシンセッティングが変更できるのも良いですね。

80

[illegible]

オフロードコース上にはデコボコした起伏まであり、ちょっと操作を誤るとド派手に横転して宙を舞う……。緻密な作り込みにより、こういったラリー独特の豪快さを楽しむことができる点は評価に値するが、そのため神経質にならざるを得ず、個人的にはあまり爽快感を感じることができなかった。コースの幅がやたら狭いのもマイナス点。グラフィックは非常にキレイだし、狙いも悪くないとは思うのだが。実に惜しい。

60

サテライTV

衛星放送のテレビ局を経営するSLG。人気番組を作り、チャンネル数を増やしていくことが目的。

ドワーフ西谷

経営SLGの素材に、衛星放送TV局を持ってきたのは面白いと思う。画面デザインもシャープでいい感じ。だが、プレイしてみるとこれがどーにも単調なのだ。秘書以外の人間とはろくに会話もできないし、発生するイベントも変化に乏しい。視聴者の好みを類推するすべが非常に少ないため、行動の指針も得られない。刻々と変わる加入者数や収益率が単なる数字以上のものに感じられるような仕掛けがほしかった。

40

背徳KING

自分でプロデューサーを決め、番組を作らせるというアイデアに、中途半端なものを感じた。例えば、ドラマだったら主演する俳優から監督、セットなどにかける費用まで、細かく自分で決められたら良かったかな。それと自分を手助けする秘書が、ほとんど役に立たないのも×。確かにアドバイスはくれるのだが具体的なことは、ほとんど教えてくれないし、4人の中から選べても、キャラによる大きな差がないのも気になった。

50

REAL ROBOTS FINAL ATTACK

■[illegible]■STG■[illegible]

アニメでおなじみのロボットが3D空間で戦うアクションSTG。ゲームオリジナルのロボットも登場する。

Z佐藤

いままでに発売された「バーチャロン」タイプの3D・STGと比べ、格段に良いデキ！　単なるマネでなく、旋回ダッシュや飛び道具の防御が可能といった独自のフィーチャーが盛り込まれているのも◎。それゆえ操作にクセがあり、慣れるまでに時間がかかったけどね。各ロボットの完成度は高く、必殺攻撃時の声優さんの声も感激モノ。これならアニメファンも、また3D・STGが好きな人も満足できるんじゃないかな。

80

[illegible]

一言でいってしまえば「バーチャロン」なんだけど、操作系やシステムなどに独自の手法が組み込まれていていい感じ。一発逆転の要素を持つ必殺技（機体によっては本当に一撃で破壊される）の存在には賛否両論ありそうだが、個人的にはこのゲームらしさが出ていて気に入っている。スピード感もあり、プレイしていて気持ちいいのだが、世界観がつかみにくいのとエンディングが寂しかったのは残念。もう一歩って感じ。

75

PART3

バトルマスター

■[illegible]■対戦ACT■1月[illegible]日■¥[illegible]

人間対戦とロボット対戦の2タイプのバトルが楽しめる格闘ACT。戦いを繰り返して自分のキャラクターの技を進化させる「バトルブリーディング」システムを採用しているため、成長したキャラクターのセーブデータを持ち寄って、友だち同士で対戦することも可能。人間のキャラクターが覚えた技をロボットに移行させることもできる。

◀勝負に勝つと相手のロボットの機体を奪うことができる

総評

[illegible]

今回は、これといってオススメはない。もっとも一般性があるのは『桃鉄7』だと思われるが、定番ソフトの7作目ともなれば、PS以外のハードですでにやっている人も多いだろうし、ROMカセットと比較したときのテンポの悪さも気になるので、オススメには少し足りない。また『テイルズ』もデキはいいのだが、フラグ立てのあまりのうざったさに投げ出したくなったので少々オススメはしかねる。それぞれ、好きな人ならどうぞ、といった感じでしょうか。

ウォルフ中村

『蒼穹』はCD読み込み時間や一部シーンでの処理落ちといったマイナス要素があるものの、十分に楽しめた。『桃鉄7』はプレイ中にストレスを感じてしまうのが最大の欠点（私がせっかちなだけ？）。『テイルズ』はスタッフの意気込みこそ買うものの、ゲームとしての完成度には疑問符がつく。システム的にもう少し親切だったら…。サブイベントがいくつもある関係で長時間楽しめる（私は急いでクリアしたが、それでも30時間以上かかった）点はうれしいのだが。

なんでもゆうこ

今回のレビューもなかなか楽しませていただきました。『テイルズ』は全体的に情報量が少ないのか、たまに次にどうすればいいのか困ってしまうことがあるんです。その点を考えると、気長にプレイする人のほうが向いているゲームかもしれませんね。格闘要素が入った戦闘シーンは、なかなかスリリングで楽しいですよ。『桃鉄』はコンピュータ相手になかなか勝てなくてガックシでしたが、友だちといっしょなら、きっとすごく楽しめると思います。

電撃レビュアーズ

今回のPART2は、残念ながらオススメの赤数字がありませんでした。でも中には、いいソフトなんだけど万人向きではないから、という理由もチラホラ。特に、あの『MYST』の続編、『RIVEN』はその代表格でしょう。また『リアルロボッツ〜』も、3D・STGとしての評価は高いのですが、登場するロボットを知らない人には楽しさ半減!?という危険もアリ。レビューでの評価とアナタの好みをよく考えて、購入するソフトを決めて下さいね。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館3F（DPS4Cど）係

カラーはステキなカーニバル！　成人式だねおめでとう！　の4色奴隷なのです。

▲大阪府　浅倉沙霧さん：ロールちゃんの指示通りに行動すれば、間違いナシ。

▼東京都　スティーブンさん：見上げる先には何があるのでしょう？

▲北海道　ゆづき梨花さん：彼女の過去にも秘密がありそうです……。

▶三重県　乙坂君比古さん：ダメじゃないと思われます。カワイイ。

▲愛知県　麻里呼騎士団さん：爽快感バッチリなのでぜひともプレイを。イケテますよ。

▶徳島県　道化師さん：シャア専用ですか。クスクス。敵キャラカッコイイですもんね。「レイストーム」。

▼東京都　舞夢さん：ハート。恋しているのですね？　というかしてる（笑）

▲神奈川県　有久翼さん：昔からのファン多いですよね。「英伝」は。

▲山形県　月重憂汐さん：楽しそうです。この2人の酔っぱらいは。

▼宮城県　JUN×2さん：まき散らしながら走り去る彼女。……なぜ？

▲福井県　有栖川恭さん：ゴーグル……バイク用なんでしょうかねぇ？

◀静岡県　珈珠りいさん：彼らの感じがバッチリな色鉛筆です。濃いめですし。これぐらいなら印刷もバッチリです。

◀東京都　YUGさん：これはもう……文句無し（笑）。迫力で違和感がないのがちょっと怖いです。まあそれよりもパレットの潰れるサイズのこの服があったことが怖いです。

◀東京都　山師さん：きっと実際側にいたら……いい加減でお調子者で……かなりうっとおしい感じはしますが……人気者です。グって感じもCFノリでOKです。

◀大阪府　クラゲ2号さん：彼女の美的感覚もイマイチ分からないですよね。まあ、単純に美形が好きっていうのも分かりやすぎて×なのでしょうけど。

◀茨城県　美波さん：この2人にはもっと活躍して欲しかったですよねぇ。残酷で美しく。まさに魔族。

◀熊本県　Ko-王さん：彼女に武器持たせたらかなり強いと……思うんですが。

▲岡山県　朔・天野さん：ウェイトレスですから。彼女。やさしいのです。

◀宮城県　鈴音りんさん：不思議なパワーで花も育ちます。

◀鹿児島県　かうち沙耶さん：ケットシーがうれしそうですねぇ。スゴク。

◀神奈川県　有久翼さん：目の色が違うどちらかの自分。人か悪魔か……ですね。

◀群馬県　流瀬まいさん：腰のラインが色っぽいのでした。どうにも。

▶神奈川県　佐伯まさめさん：みんなで同じポーズ。モーグリは……（笑）。

▲茨城県　深野樹里さん：黙示録ですから。歌わないと。ね？

▶大阪府　寛智也さん：期待してる人多いみたいです。「エクスチェンジャー」。

▶秋田県　蒼ノ助さん：2人が生意気そうでいいです。こんな感じですよね。

▶愛知県　イラっち大将軍さん：仲良かったら……あの辺でEDですね。

▶岡山県　朔・天野さん：ポートレイトのようでいけてます。親子です。

◇カラーイラストの基本　このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載さ

◀長野県　湖山たみさん：どんな人間模様が……シタン先生はとりあえずかなりいい人です。

◀宮崎県　風水りあさん：癒しの力ってこんな風に優しい光で輝いているモノなのでしょうねぇ……見てみたいですよね。破壊の力はちょっと怖いですけど。

◀宮城県　鈴音りんさん　なんとなくジョジョな感じの黒魔導士っさん。持ってる杖も妖しくてステキです。その素顔は……未だ見た者がいないのでした……。

◀神奈川県　楽柚さん：この職業のコスチュームは……かなりきわどいですよね。特にこの角度はなかなかギュ！です。チビキャラでしか見れませんが。

◀京都府　水荻巴さん：発売日延びても……面白いモノになれば……。

◀岡山県　のぶすけさん：人間になったりもしちゃうんでしょうか？

◀愛知県　北原健光さん：彼女はやっぱり天使ですよね。羽根付きです。

▲青森県　児玉啓太さん：血とか傷とか……似合います。

▼岡山県　ひよこさん：民族衣装ってこんな感じなんでしょうか？

▲北海道　是空齋さん：彼女、もっと成長してもステキですよね。

▼和歌山県　高村神楽さん：ブラウンブームなのでしょうか（笑）？

▶東京都　横山珠姫さん：かなり変形してます。－2もOKですし。

▶大阪府　昭直利さん：アンバランスですよね。そこが魅力？

▶大阪府　雛瀬ユキさん：エリス……次回作にはどうでしょう？

▲茨城県　深野樹里さん：天使のウインク。それが全てです。

▼東京都　ももいろさん：羽子板がステキです。墨でＧＯ

▲千葉県　砂海虎目さん：カワイイですよね。永遠のヒロインです。

▼静岡県　テツコさん：ストーリーがステキです。富士山……。

◀東京都　猫牙狼司さん：ちびこは貧乏なんですから……。

◀東京都　瀬鈴さん：仲良しです。きっと……。

◀大阪府　蘇芳さん：どんなＲＰＧになるんでしょうねぇ？

▼埼玉県　HAPPY さん：お城が似合います。忍者ですし。手裏剣シュシュシュ。クナイも投げます。はっ……「天誅」にも出演とか？

▲愛媛県　如月二月さん：文字柄のストッキングが似合いそうです。ミニスカも……ＯＫです。ファン激増？　手袋可愛いですし。

▼大阪府　葉月あおりさん：おめでとうございます。やはりお正月はユフィ。日本の夜明けは忍者が似合うってことですね（違うって）？

移植化計画出張版

移植希望ハガキは、このコーナーで紹介中です。ＰＳに移植希望のソフトがある場合は、ここあてでハガキを送ってください！　待ってますです！

▶北海道　藤崎啓さん：「Ｉ＆II」とかならバリバリに移植できそうなんですが……なかなかそうウマクいかないようです。ＰＣエンジンでブレイクしちゃいましたしね。

▲福井県　有栖川恭さん：電脳悪魔な感じが特徴です。カッコイイですよね。お話がこれまたスゴクいいんですよ。仲間が助けてくれますし。

◀愛媛県　かへえさん：ゲーム化、アニメ化。今年はきっと……。

◀茨城県　荒華さん：任天堂系は……難しいでしょうねぇ……。

◀京都府　こけろうさん：遊びたいです。セーブデータ保存きますし。

れるとポイントが加算。ルールは135ページのＰＳの規勝に準拠。採用のポイントに関しては今号152 ページ参照。④：封書もＯＫ：イロイロなコーナーあてのハガキを１通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もＯＫです。〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8　東京ＹＷＣＡ会館5Ｆ　ＤＰＳ「4Cど」係

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン

1998 HOW TO WIN

年末年始にかけて発売されたソフトの攻略をしっかりフォロー！ プレイに行きづまったときこそこのコーナーがアナタに優しくお答えします。今回も熱い攻略記事満載のプレイクエスチョンで、アナタの悩みを解決です。

桃太郎電鉄7

大社長になるための『桃鉄7』攻略第2弾！ スキのない戦略と不屈の闘志(!?)でライバルたちをギャフンと言わせてやろう!!

P.S. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「7」にかぎらずシリーズ全般に言えることだけど、貧乏神系（特にキングボンビー）のお邪魔キャラにどん底にまで突き落とされたとき、「あーあ、もうやってらんないよ」と投げやりになる人はまず勝てません。最低の状況に落ち込んだ場面で、気を取り直して再起をはかる人が強いのです。人生の縮図ですね。　（がんのじ）

発売中 TBL	▶¥5,800 ▶ハドソン
	▶MC(1ブロック)／MT

農林王こそがゲームを制する！ 大社長の基本、農林物件を網羅するぞ！

▲持ち金が少ないときにはどんな物件を優先的に買うべきかなど、物件購入の要素1つを取っても考慮すべきポイントはたくさんある。先を見据えたプレイが『桃鉄7』の基本だ。

▼大恐慌になるとプラス駅がマイナス駅になり、損害額が倍増、援助金は4分の1になる。こういった危機をいかに乗り切るか、プレイヤーの力量が問われるところだ。

『桃鉄7』での勝負において、結局最後にものをいうのは確かな知識とテクニック。具体的なところでは、購入物件の選び方や、キングボンビーにとりつかれたときの対処法、トップを走っている場面でいかに後続を蹴落とすかのテクニックなどが挙げられる。プレイ年数が重なるほど、知識とテクニックの微妙な差が、大きな資産の違いとなって現れるぞ。今回はそういった細かい部分の攻略法を踏まえつつ、農林物件のリストを大公開！　前号の食品物件リストとあわせてプレイに役立てよう。

ボンビーは友だち!? 逃げ方・使い方

とりついたプレイヤーをとんでもない悪行で苦しめる貧乏神やキングボンビーは、基本的にやっかいな存在といえる。しかし、プレイヤーの状況によっては、彼らを逆に利用して展開を好転させることもできるのだ。もし彼らと行動を共にすることになってしまったら、ただ嫌がるばかりではなく状況に応じたうまい付き合い方を考えて、貧乏神を飼い慣らすぐらいの気持ちでプレイしよう。

[好調期に貧乏神にとりつかれたら]

持ち金や資産が充実しているときほど、貧乏神やキングボンビーからのダメージはなるべくおさえたい。調子のいいときには「テレポートカード」を常備して、とりつかれても被害を最小限にくい止められるようにしておこう。

●速攻でなすりつける

「テレポートカード」で他のプレイヤーの近くにワープし、次の月に「特急カード」などサイコロの数が増えるカードを使って、貧乏神をなすりつけて遠くへ逃げる。これが対貧乏神の基本戦術だ。

●重なれば返品不可能

他のプレイヤーと同じマスに止まれば、即なすりつけ返される心配は少ない。注意しなければいけないのは、広島近辺などの、急行相当のカードがあればグルッと回って返されるようなポイントだ。

[　貧乏神の逆利用法　]

逆利用！…… というほど積極的な戦術ではないかもしれないが、貧乏神にとりつかれたことを、逆にプラスに考えられるような状況もある。このメリットを最大限に生かして、貧乏神からさえも勝機を見出すのだ。

●カードを買ってきてもらう

貧乏神を連れていると「新幹線カード」などのカードが当たるクジ引き（通常は6分の1の確率）をしてくれたり、2倍の値段ながら、カードを買ってきてくれることがある。意外にありがたい妨害だぞ。

●キングボンビーにして贈呈

最も積極的な利用法としては、やはりキングボンビーになったところでなすりつける。これしかない。なすりつけ方は左で紹介した通りだが、確実な戦術にするにはカードの準備が必要なので注意しよう。

立て直しの資金を調達するには?

「徳政令カード」などを使って借金を帳消しにするタイミングは、青マスの収入が増え始める4月～6月がオススメ。キングボンビーが暴れてさえいなければ、以下のような方法で資金を稼ごう。

●カードをためて売りさばく

入手困難だが最も売却価格が高い「ダイヤモンドカード」があればベスト。また、比較的入手率の高いカードでは「○すすめる」系のカードが高く売れるので魅力的。黄色マスでドンドン集めよう。

▲千葉駅の下のスペースは、7つの黄色マスと1つのカード売り場がある。ここで稼ごう。

●カードを使ってガンガン稼ぐには?

カードはためて売りさばくだけでなく、積極的に使用してガンガン稼ぐことができるものもある。他のプレイヤーへの攻撃にもなるという意味では、「たいらのまさカード」がおすすめの1枚。

▲他のプレイヤーたちが「ブロックカード」を持っているようなら、「メイクドラマカード」を使おう。

●青マスでコツコツ稼ぐ

4月～9月のあいだ青マスに止まっているだけでも、結構な収入になる。年数が進んでいれば10億単位の持ち金アップものぞめるのだ。青マスが最も多い、東京の東にある空路がオススメだぞ。

▲あまり欲張らず、適度な金額になったら目的地を目指すこと。調子に乗っているとスリの銀次が…。

Q：佐渡（3億円）と甲府（2億円）の物件「隠し金山」は非常に高額なのに収益率はマイナスですが、買っておくと何かいいことがあるのですか？
A：もちろんあるぞ！　この物件を買っておくと、『桃鉄』ファンにはすっかりおなじみの金脈発見イベントが発生することがあるのだ。このイベントが起こったときに得られる臨時収入は、「3億円×インフレ率」（インフレ率については117ページ参照）なので、それまでのマイナス分を補って余りある高額が手に入るのだ。

豊作イベントの有無も一目瞭然

観光物件や工業物件のような派手さはないが、戦略の基盤を固めるのに欠かせないのが農林物件。ここではその全リストを大公開！　金額や収益率とあわせて、臨時収入イベントの有無もフォローしておいたので、農林物件を購入する際の参考にして欲しい。

農林物件のメリットはここだ!

●メリット① 借金の穴埋めに取られない

購入した農林物件は、赤字になっても借金の穴埋めとして売られることはない。また、貧乏神の物件売却攻撃にもさらされない。1度手に入れたら、トンノやモモスラに破壊されるか、キングボンビーかギーガボンビーに捨てられるか、イレーザーカードで消されてしまいさえしなければ、ずっと所有していられる。逆にいえば奪回のチャンスも少ないということ。先手を打って入手だ!!

▲弘前や徳島のような、物件すべてが農林物件の駅[illegible]買い占めよう。

●メリット② 豊作の年には臨時収入が！

弘前、秋田、新潟で購入できる「水田」を所有していると、9月に一定の確率で豊作か凶作のイベントが発生する。このイベントが豊作であった場合、高額の臨時収入が舞い込んでくるのだ。ただし、イベントが凶作だった場合はその逆で、所有している水田の数に見合った被害額を取られる。水田を購入したプレイヤは、9月に豊作の知らせがあることを祈ろう。

▲豊作、凶作のと[illegible]になるかは半々の確率。こればっかりは運まかせ。

●メリット③ 一部の物件で小判が発見される

熊本、宮崎、鹿児島の農林物件（鹿児島の「黒豚農場」は除く）を所有していると、やはり一定の確率で、小判を発見するイベントが起こる。このイベントでの臨時収入は、なんと最低でも3億6000万円！　3つの駅が台風やトジラ、モモスラの被害に遭いやすいことを差し引いても、かなり魅力的な数字だ。モモトラマンをスタンバイしたうえで、ぜひ買い占めよう。

▲[illegible]年数に比例して臨時収入は増える。写真は20年目のもの。

青森（あおもり）東北地方

物件	金額	収益率	臨収
リンゴ園	5000万円	10%	×
リンゴ園	5000万円	10%	×
リンゴ園	5000万円	10%	×
リンゴ園	5000万円	10%	×
リンゴ園	5000万円	10%	×

秋田（あきた）東北地方

物件	金額	収益率	臨収
水田	3000万円	5%	○
水田	3000万円	5%	○

網走（あばしり）北海道地方

物件	金額	収益率	臨収
ジャガイモ畑	2000万円	5%	×
ジャガイモ畑	2000万円	5%	×

池田（いけだ）北海道地方

物件	金額	収益率	臨収
牧場	1億円	1%	×
牧場	1億円	1%	×

宇和島（うわじま）四国地方

物件	金額	収益率	臨収
ミカン畑	5000万円	5%	×
ミカン畑	5000万円	5%	×

襟裳（えりも）北海道地方

物件	金額	収益率	臨収
牧場	1億円	50%	×

大分（おおいた）九州地方

物件	金額	収益率	臨収
シイタケ栽培	5000万円	5%	×
シイタケ栽培	5000万円	5%	×
かぼす団地	5000万円	5%	○
かぼす団地	5000万円	5%	○
かぼす団地	5000万円	5%	○

岡山（おかやま）中国地方

物件	金額	収益率	臨収
モモ園	3000万円	5%	×
モモ園	3000万円	5%	×

沖縄（おきなわ）九州地方

物件	金額	収益率	臨収
パイナップル園	5000万円	50%	×
パイナップル園	5000万円	50%	×

物件	金額	収益率	臨収
サトウキビ畑	5000万円	50%	×
サトウキビ畑	5000万円	50%	×

長万部（おしゃまんべ）北海道地方

物件	金額	収益率	臨収
ジャガイモ畑	2000万円	5%	×
ジャガイモ畑	2000万円	5%	×

鹿児島（かごしま）九州地方

物件	金額	収益率	臨収
ダイコン畑	3000万円	5%	○
ダイコン畑	3000万円	5%	○
サツマイモ畑	5000万円	10%	○
サツマイモ畑	5000万円	10%	○
黒豚農場	5000万円	5%	×

木曽（きそ）中部地方

物件	金額	収益率	臨収
ひのき林	3000万円	5%	×
ひのき林	3000万円	5%	×
ひのき林	3000万円	5%	×

清里（きよさと）中部地方

物件	金額	収益率	臨収
牧場	1億円	1%	×

グアム 海外

物件	金額	収益率	臨収
パイナップル園	3000万円	5%	×
パイナップル園	3000万円	5%	×

熊本（くまもと）九州地方

物件	金額	収益率	臨収
タマネギ畑	3000万円	5%	○
タマネギ畑	3000万円	5%	○
スイカ畑	3000万円	5%	○
あまなつ畑	5000万円	5%	○
あまなつ畑	5000万円	5%	○

高知（こうち）四国地方

物件	金額	収益率	臨収
トマト畑	3000万円	10%	○
トマト畑	3000万円	10%	○
トマト畑	3000万円	10%	○
ぶんたん園	3000万円	10%	×
ぶんたん園	3000万円	10%	×

甲府（こうふ）中部地方

物件	金額	収益率	臨収
ブドウ園	5000万円	10%	×
ブドウ園	5000万円	10%	×
モモ園	5000万円	10%	×
モモ園	5000万円	10%	×

小淵沢（こぶちざわ）中部地方

物件	金額	収益率	臨収
牧場	1億円	1%	×
牧場	1億円	1%	×

サイパン 海外

物件	金額	収益率	臨収
サトウキビ畑	3000万円	5%	×

静岡（しずおか）中部地方

物件	金額	収益率	臨収
ミカン畑	3000万円	5%	×
ミカン畑	3000万円	5%	×

ポイント Q&A

Q：「ばろぶんてカード」を使ったら、目的地が消える効果があらわれてしまいました。どうやって目的地を探せばいいのかがわかりません、教えてください。
A：「ばろぶんてカード」を使って目的地が変更された場合、夕張、水戸、原宿、福井のどこかが変更後の目的地になっている。それさえ知っていれば、移動時に出る矢印（目的地がある方向を示しているほう）を見ておおよその見当が立てられるはずだ。COMのプレイヤーがいれば、その後をつける手もある。

物件	金額	収益率	臨収
わさび田	3000万円	5%	×
茶畑	5000万円	5%	×
茶畑	5000万円	5%	×

新宮(しんぐう) 近畿地方

物件	金額	収益率	臨収
ヨシノスギ林	3000万円	5%	×
ヨシノスギ林	3000万円	5%	×
ヨシノスギ林	3000万円	5%	×
ヨシノスギ林	3000万円	5%	×

高松(たかまつ) 四国地方

物件	金額	収益率	臨収
レタス畑	3000万円	5%	○
レタス畑	3000万円	5%	○

徳島(とくしま) 四国地方

物件	金額	収益率	臨収
ミカン畑	3000万円	5%	×
ミカン畑	3000万円	5%	×
ミカン畑	3000万円	5%	×
すだち畑	5000万円	5%	○
すだち畑	5000万円	5%	○

鳥取(とっとり) 中国地方

物件	金額	収益率	臨収
ナガイモ畑	3000万円	5%	×
チューリップ畑	3000万円	5%	×
ラッキョウ畑	3000万円	5%	×
ラッキョウ畑	3000万円	5%	×
ラッキョウ畑	3000万円	5%	×
ナシ園	5000万円	5%	×
ナシ園	5000万円	5%	×
ナシ園	5000万円	5%	×

富山(とやま) 中部地方

物件	金額	収益率	臨収
チューリップ園	5000万円	5%	×
チューリップ園	5000万円	5%	×

長野(ながの) 中部地方

物件	金額	収益率	臨収
リンゴ園	3000万円	5%	×
リンゴ園	3000万円	5%	×
リンゴ園	3000万円	5%	×

新潟(にいがた) 中部地方

物件	金額	収益率	臨収
水田	5000万円	20%	○
水田	5000万円	20%	○
水田	5000万円	20%	○
水田	5000万円	20%	○

萩(はぎ) 中国地方

物件	金額	収益率	臨収
夏ミカン畑	3000万円	5%	×
ナス畑	3000万円	5%	×

ハワイ 海外

物件	金額	収益率	臨収
パイナップル園	3000万円	5%	×

弘前(ひろさき) 東北地方

物件	金額	収益率	臨収
水田	3000万円	5%	○
水田	3000万円	5%	○

物件	金額	収益率	臨収
リンゴ園	5000万円	5%	×
リンゴ園	5000万円	5%	×
リンゴ園	5000万円	5%	×

福島(ふくしま) 東北地方

物件	金額	収益率	臨収
キュウリ畑	3000万円	5%	×
キュウリ畑	3000万円	5%	×
ナシ園	3000万円	5%	×
ナシ園	3000万円	5%	×
モモ園	3000万円	5%	×
モモ園	3000万円	5%	×
あんぽ柿園	3000万円	5%	×
あんぽ柿園	3000万円	5%	×

富良野(ふらの) 北海道地方

物件	金額	収益率	臨収
ラベンダー畑	3000万円	5%	×
ラベンダー畑	3000万円	5%	×
ジャガイモ畑	3000万円	5%	×
ジャガイモ畑	3000万円	5%	×
タマネギ畑	3000万円	5%	×
タマネギ畑	3000万円	5%	×

松山(まつやま) 四国地方

物件	金額	収益率	臨収
ミカン畑	5000万円	5%	×
ミカン畑	5000万円	5%	×
ミカン畑	5000万円	5%	×

宮崎(みやざき) 九州地方

物件	金額	収益率	臨収
カボチャ畑	3000万円	5%	○
カボチャ畑	3000万円	5%	○
トマト畑	3000万円	5%	○
トマト畑	3000万円	5%	○
ピーマン畑	5000万円	5%	○
ピーマン畑	5000万円	5%	○

山形(やまがた) 東北地方

物件	金額	収益率	臨収
サクランボ園	3000万円	5%	×
サクランボ園	3000万円	5%	×
ラ・フランス園	3000万円	5%	○
ラ・フランス園	3000万円	5%	○

夕張(ゆうばり) 北海道地方

物件	金額	収益率	臨収
夕張メロン畑	5000万円	5%	○
夕張メロン畑	5000万円	5%	○

米沢(よねざわ) 東北地方

物件	金額	収益率	臨収
紅花畑	3000万円	5%	○
紅花畑	3000万円	5%	○

和歌山(わかやま) 近畿地方

物件	金額	収益率	臨収
ミカン畑	3000万円	5%	×
ミカン畑	3000万円	5%	×
ミカン畑	3000万円	5%	×
ミカン畑	3000万円	5%	×
甘柿園	5000万円	5%	×
甘柿園	5000万円	5%	×

日本一を目指す社長さんに贈る 知って得する、はみ出し情報!

今回は、カードに関するマメ知識をお届けしよう。それぞれのカードの基本的な効果については、ここでは詳しく解説はしない。前号のカード一覧表で確認してもらいたい。

■あまのじゃくカード：有効期間は3～6カ月間。
■ウィルスカード：8分の5の確率で進行系に、8分の3の確率で便利系に侵入して、その系統のカードを食い尽くす。
■うんち（列車）カード：置いたうんちは、6～8カ月間消えることはない。うんち列車になっていられるのも、同じく6～8カ月間。
■エッグポーカード：当たれば掛け金の3倍が手に入る。
■エンジェルカード：4～7カ月間、500万円×インフレ率の金額が手に入る。また、毎月8分の1の確率でミカエルに変身する。ミカエルに変身後は、4～7カ月間、1200万円×インフレ率が手に入るようになる。
■おまもりカード：効果を発揮する度に計算が行われ、毎回4分の1の確率で消滅する。
■オレンジカード：使う度に計算が行われ、毎回4分の1の確率でなくなる。
■温泉ラリーカード：登別、朝虫、蔵王、湯沢、白浜、松山、湯布院、別府のすべてのスタンプを集めると、インフレ率で決定する、その年の援助金の8倍が手に入る。
■カードつかえカード：8分の1の確率で進行系、8分の7の確率で便利系のカードを使わせる。
■かくれみのカード：有効期間は4～6カ月間。
■刀狩りカード：8分の3の確率で2枚、8分の5の確率で1枚奪う。
■牛歩カード：有効期間は3～6カ月間。カードも使えない。
■銀河鉄道カード：銀河鉄道マップで18マス進むと、必ず目的地に到着する。ただし、同マップにいる間に誰かが目的地に到着してしまうと、必ず貧乏神がつく。
■豪速球カード：16分の5の確率で2枚、16分の2の確率で3枚、16分の9の確率で1枚叩き割る。
■サミットカード：4分の1の確率で全員に年数×1000万円。
■潜水艦カード：航路上で使うと4分の3の確率でイベント発生。イベントは、8分の1でゴールドカード発見、8分の3で海底のカード売り場に入る、8分の2でガラクタ発見、8分の2で年数×1000万円が手に入る、以上がそれぞれの確率で発生する。みなぶっとびカード、のぞみカード、ゴッドカード、スペシャルカードが買えるのは、海底のカード売り場のみ。
■増資カード：8分の4の確率で2つ、8分の1の確率で3つ、8分の3の確率で1つの物件に増資できる。
■損害保険カード：台風、大雪、凶作、火山の噴火、おもちゃ工場の倒産、メノの銀次、リトルデビル、デビル、キングデビルは、全額補償。ドジラ、モモスラは半額補償。効果を発揮する度に計算が行われ、毎回2分の1の確率で消滅する。
■大逆転カード：サイコロを振って3回連続で1を出すと年数×10億円が手に入る。
■デビルカード：4～7カ月間、1000万円×インフレ率の金額を取られる。リトルデビルは同期間、100万円×インフレ率、キングデビルは同期間、4000万円×インフレ率。
■冬眠カード：冬眠中、毎月計算が行われ、4分の1の確率でグッスリンが登場する。
■ばかもんカード：妨害の期間は4～8カ月間。8分の4の確率で動けない、8分の3の確率で急行類のカードを捨てる、8分の1の確率で何もしない。
■ブロックカード：効果を発揮すると、必らず消滅する。
■ボンビラスカード：8分の1の確率でキングボンビーに、8分の3の確率でミニボンビーに変身する（8分の4の確率で変身しない）。
■もしかしたらカード：16分の1の確率で目的地にホールインワンできる。
■レッツ5カード：有効期間は4～5カ月間。
■レッドカード：有効期間は3～6カ月間。
■666カード：有効期間は3～5カ月間。

※インフレ率とは？
「桃鉄」の世界では、ゲームの年数が進むにつれて20%ずつ上がっていく「インフレ率」というものが設定されている（1年目は100%）。これによって変化するのは、プラス（青）駅、マイナス（赤）駅、援助金の金額の3つだ。これがカードの効果にどう影響するかというと、たとえばデビルカードの場合、1年目は100%なので1000万円×100%（1）＝1000万円なのだが、2年目は1000万円×120%(1.2) 1200万円、3年目は1000万円×140%(1.4)＝1400万円、10年目は1000万円×280%(2.8)＝2800万円というふうに上がっていくのだ。

ポイントQ&A
Q：「東北カード」など、特定の地方にワープするカードを使って目的地に着けることはあるのですか。
A：答えはイエス。さすがに「仙台カード」と「東京カード」を使ってゴールすることはできないが、地方にワープするカードで偶然目的地に到着することはあるぞ。その場合はホールインワンとなり、通常とは違うゴールメッセージが流れるのだ。

ロックマンDASH
〜鋼の冒険心〜

ゲームスタートから湖の水上戦までのダンジョンや戦闘を大攻略!
さらに入手できるアイテムのデータを種類ごとに公開しちゃおう!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ロックマンDASH」蹴り飛ばせるもの特集! その①、黄色い顔の子分たち(回復アイテムを出す)。その②、セントラルタウンの自動販売機(利点ナシ)。その③、旧市街地のイヌ(かなり強敵)。その④、ネコ(蹴り放題)。その⑤、アップル商店街に落ちている空き缶。とにかくいろいろ蹴りまくっちゃおう! (Z佐藤)

発売中	▶¥5,800 ▶カプコン
A・RPG	▶MC(1ブロック)

チャート&マップで『DASH』のすべてを大攻略

初心者から、短時間クリアを目指す方まで読んでほしいテクニック(対ボス戦の必勝法)を伝授! それに、所々にあるミニゲームの攻略法や入手できるアイテムのリストなど、プレイした人なら誰もが知りたい情報までも一挙に掲載しちゃおう。細かい情報に関しては、上のライターズコラムや下の「ポイントQ&A」でもフォローしてあるので、そちらもお見逃しなく読んでほしい。

▶隠されたアイテムの場所もダンジョンごとに紹介だ

今回はミッション4まで

◀ミッション4の水上戦までに起こる戦闘や入手できるアイテムなど、細かい部分まで徹底的に紹介しよう。

まずは覚えて役立つ基礎テクニックを伝授

横スクロールのACTだったこれまでの「ロックマン」とは違い、最新作の舞台は3Dの立体的な世界。この新たな舞台で戦うためには、やはり多少のテクニックが必要となってくる。ここでは、それらのテクニックを伝授するぞ。覚えれば戦いがグンと楽になるので、ぜひ活用してみてね。

●ロックオンは必須! 警告音が鳴ったらR2ボタンをプッシュ!!

動き回る敵を狙うには、ロックオン機能を使うのがベストだ。敵が接近すると「ブブーッ!」っという警告音が鳴る。このときR2ボタンを押すと、自動的に敵の方向を向き、照準を固定することができるぞ。あとは、攻撃ボタンを押せば確実に敵を倒すことができるだろう。基本的にR2ボタンを押しながら攻撃した方が良いが、ロックオン中は移動不可能なので、敵の攻撃を避けるときはボタンを離そう。

▶警告音がしたらロックオンして攻撃だ

◀▲敵が近くに現れると警告音が鳴り、体力ゲージの下のランプが点灯するのだ。

▶敵の攻撃はロックオンボタンを離して回避

●ディフレクターはこまめに回収

敵を倒すと青や緑色をした水晶のようなものが飛び散るそれがディフレクターだ。このディフレクターは、お金としての価値があり、拾うと所持金が増える仕組みになっている。お金は特殊武器を強化したり、パーツを買ったりなど、必要になる場面が多い。敵を倒したらすぐに駆け寄り、すべて拾い集めよう。

▲ディフレクターは長く放っておくと消滅する。素早くかき集めよう。買い物をするときはコレが役立つぞ。

●装備のチェンジは頻繁に!

特殊武器とは違って、いつでもチェンジが可能なロックバスターのパーツ。強化するパーツは、基本的に攻撃力を重視して選ぶと良いだろう。しかし、出現する敵の性質によっては攻撃よりも射程を重視したほうが良い敵もいるので、ときにはパーツを付け替えて臨機応変に戦うようにしよう。

◀パーツの装備画面。項目は上から攻撃、弾数、射程、連射の4種類だ。攻撃を重視したパーツは最低でも1つは装備しよう

▶やっかいな敵を相手にするときは、遠くから狙い撃つ戦法が定石! そんなときは射程がアップするパーツに付け替えよう。反撃を受けることなく倒せるぞ。

いざ最初のボスで腕試し 【塔の遺跡】★ボス

このボスは「移動→手を振り上げる→振り下ろす」の3つ行動を繰り返してくる。手を振り上げてから横に回り込めば、ボスの攻撃を回避できるぞ。こちらの攻撃は、横に回り込んだ直後にロックオンすれば問題はないはず。倒すのは簡単だしボスの攻撃も激しくないので、ここで操作感覚を養っておこう。

◀▲ボスが動きを止めて手を振り上げたら、横に回り込む。これで攻撃が回避できる。ロックオンしたらボタンを離して攻撃! 押し続けていると次の攻撃が回避できないので要注意。

まだまだ見所は満載! 追加情報コーナー

知らないと大損しちゃう攻略のポイントから、アッと驚くサブイベントの解き方まで、超役立つ4つの情報を教えよう!!

空き缶がお金になる!

アップル商店街に転がっている空き缶を、とあるお店の中に蹴り入れるとボーナスがもらえるぞ。でも詳しいことはナイショ! 何度も挑戦できるので試してみてね。

◀空き缶は商店街の南側のゲートの脇にある。

▶ガンガン蹴りまくって、店の中へ放り込むと……。

ネコが拾えちゃう

旧市街地の南に位置する、メインゲートのある場所にはたくさんのネコがいる。その中の1匹に話しかけると拾うことができるのだ。もしやネコもパーツの材料に……。知りたい人は、とりあえず拾ってみよう。

◀イヌとは違い、ネコは攻撃をしてこない。蹴ることも可。

▶話しかければ拾うことができる。何に使うのかな?

ポイントQ&A

Q:もともとアクションが苦手なので、敵の弾を上手く避けることができません。何か良い方法はないでしょうか?
A:攻撃射程が長くなるパーツをメインに装備して、遠く離れたところから敵を攻撃してみよう。こうすると、たとえ敵が弾を撃ってきても届くまで時間があるために避けやすくなるぞ。敵から離れるとロックオンできないので、細かく狙いを付ける必要はあるけれど、でもダメージを受けるよりはマシなので活用してみてね。

4つのミッションに登場するボスを撃破

ミッション1

オススメ装備　パ・パワーライザープラス　・ターボチャージプラス　特・スプラッシュマイン

★対ブルムベア(カギ争奪戦)

最初にカギを持っているのは青色の敵。コイツを倒してカギを入手すれば、その時点でクリアとなる。倒し方は、まず戦闘が始まったら右方向に移動してロックバスターを撃つ。敵が動き出したら、すぐに青色の敵に密着して特殊武器のスプラッシュマインを連射。これでOKだ。ただ、いきなりカギを入手すると、ほかの敵が倒せず、お金が稼げない。カギは、ほかの敵を倒してから入手しよう。

▶青色の敵を狙いスプラッシュマインを連射。メッセージが出ている間に倒せる。

▼カギを確保したら、周囲にいる敵を冷静に撃破していこう。

▲カギはまだ取らないように！

▲ダメージを受けて体力が減ったら、無理をせずにカギを取ろう。

★対トロン・ボーン(フェルディナンドと戦闘)

スプラッシュマインを使えば素早く倒せるが、ダメージを受ける可能性も大きくなる。ここは、できるだけ離れてロックバスターでの攻撃が良いだろう。間合いを広げれば敵の攻撃も避けやすくなるしね。

▲接近して敵の足にスプラッシュマインを叩き込むのも良いが、反撃を受ける可能性は大！やはり少し離れたところから狙うのがベストだ。

ミッション2

オススメ装備　パ・パワーライザープラス　・レンジアッププラス　特・スプラッシュマイン

★市庁舎攻防戦

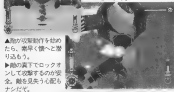
いくら敵の戦車を破壊しても、空中を飛行する敵が戦車を再び運んでくるので効率的ではない。まずは空中の敵を狙うこと。攻撃するときは同じ場所に長くとどまらず、ロックオン→攻撃→移動の動作を繰り返し、とにかく動き回ろう。同じ場所に長くとどまると、敵の爆弾攻撃の餌食になるので気を付けるように！

▲動き回りつつ、ロックオンして空中の敵を攻撃。同じ場所には長くとどまらないようにしよう。

▶戦車を破壊しても空中の敵が運んでくるぞ。

▶戦車は空中の敵を破壊してからだ。

★対ボン・ボーン

敵の盲点は真下！　ちょっと勇気がいるけどミサイルや口笛攻撃は、そこへ逃げ込めば完全に回避できるぞ。こちらが攻撃するときも、敵の真下でロックオンすればOKなのだ。ただし両手をバーンと合わせる攻撃だけは回避できない場合があるので、ボスの動きをよく見て、その攻撃がくるようなら避けるように。慌てて間合いを離すとピンチになりやすいので注意しよう。

▲敵が攻撃動作を始めたら、素早く懐へと潜り込もう。

▶敵の真下でロックオンして攻撃するのが安全。敵を見失う心配もナシだぞ。

ミッション3

オススメ装備　パ・パワーライザープラス　・スナイプユニット　特・スプラッシュマイン

★対ティーゼル・ボーン(マオルヴォルフと戦闘)

キャタピラを破壊したのち、段差を登って崖の最上部へ。そこからジャンプして敵に飛び乗り、扉に向かって攻撃するのが基本的な戦法。敵に飛び移るのが苦手な人は、崖の最上部からロックバスターで狙っていこう。

◀敵に飛び移ったら扉から離れてスプラッシュマインを連射。これで秒殺可能。

◀扉が開いたときに、崖の最上部からロックバスターで攻撃すれば当たるぞ。ただ、細かく狙いを付ける必要があるので、時間が少々かかる。

「パ」はロックバスターのパーツ、「特」は特殊武器の略称です。

ミッション4

オススメ装備　パ・バスターユニット　・スナイプユニット　特・パワードバスター

★ズーフ・ゲレード(水上戦)

戦闘に入る前に特殊武器のパワードバスターを強化しておこう。さらにジャンク屋でハイパーカートリッジも買っておくことをオススメする。この戦いの勝利条件は、敵を倒すよりも生き延びること！戦いが始まったら、魚雷やミサイルの迎撃に専念し、なんとか生き残ろう。

▲パワードバスターを強化すれば、潜水艦をほぼ1撃で倒せる。敵に攻撃される前に倒すのがベストだ。

▶魚雷やミサイルはロックバスターでキッチリ迎撃しよう。

▲空中にいる戦闘機は素早く倒さないと、魚雷を撃ってくるぞ！

装備はカンペキに！

ロックバスターのパーツや特殊武器は、装備時の効果がハッキリとわかるので付け忘れることはないだろう。しかし、アーマーやヘルメットといった特殊なパーツは効果がイマイチわかりにくい。それにキーアイテム画面で装備しなくてはいけないので、ついつい忘れてしまう人が多いようだ。せっかく入手したのに装備していないと、余分なダメージを受けてしまうことになるので、手に入れたらもう一度確認してみて装備しているか確認しよう。

◀ジャンク屋でアーマードボディを購入したら即装備。

▶装備すると「E」マークが付く。キミは大丈夫？

警察署でイベントが！

ミッション3の終了後、アメリア市長からの要請に応えて警察署に献金してみよう。その後、新しくなった警察署を訪れると、なんとサブイベントが発生するぞ。警部から「落とし物を探してくれ」と頼まれるのだ。この落とし物は、セントラルタウンの路地と屋根の上にある。見事探し出せれば、ウレシイご褒美が2つも手に入るぞ。落とし物は必ず同じ場所にあるので、あらかじめデータを記録しておき、何度もチャレンジしてみよう。

◀新築された警察で、警部さんから頼まれる

▶時間制限がありオーバーすると失敗。2つとも探せ。

ロックマンDASH ～鋼の冒険心～

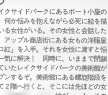
ポイントQ&A

Q：特殊武器を使うと、硬直時間が長くて反撃を受けてしまいます。この硬直を打ち消すにはどうすれば良いんですか？
A：そんなときは側転（L1 or R1ボタン＋⊗ボタン）を活用してみよう。硬直中に側転の操作を連打していると硬直が解けた瞬間に側転になり、敵の反撃を避けることができるぞ。ただ2つのボタンを使うために手軽さに欠けるので、対ザコ戦には不向きだろう。側転を使うのは対ボス戦時、特殊武器を使う場面だけにしよう。

サブイベントの攻略法もバッチリ網羅

サブイベントのクリア方法も完全網羅だ。これを参考に、貴重なアイテムを入手してね。

●復興のための献金は忘れずに

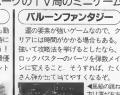
ミッション３終了後、アメリア市長から献金を頼まれる。これに応じれば、破壊された街を立て直すことができるぞ。忘れないように！

施設	金額
銀行	2000
警察署	2500
民家	9000
高級住宅	5400

●美術館をオープンさせよう

▶レイクサイドパークの女性と会話したあと、商店街の女もの洋服屋で「口紅」を入手する。

▲女性に「口紅」を渡すと悩みが解決し、レイクサイドパークの美術館がオープンする。

▶美術館に珍しい物が展示される。いくつ集められるかな？

レイクサイドパークにあるボート小屋の前に、何か悩みを抱えながら必死に絵を描いている女性がいる。その女性と会話したあと、アップル商店街にある女もの洋服屋で「口紅」を入手。それを女性に渡すと悩みが一気に解決！　同時に、いままで閉鎖されていたレイクサイドパークの美術館がオープンするぞ。美術館にある螺旋階段を登って２階へ行くと、そこには先ほどの女性が……！　その後ダンジョン内で発見した珍しい物を展示できるようになる。珍しい物は下に紹介した以外にもたくさんあるので、隅々まで探し回ってみよう。

不確定名	鑑定後の名前	入手場所
ホネみたいなもの	ボーンスティック	カードンの森のサブゲートの壁の穴
人の形をしたもの	ヒューマンドール	〃
キラキラしたもの	クリスタルフォッシル	地下遺跡のゲート２の壁の穴
盾みたいなもの	古代の盾	〃

●レイクサイドパークのＴＶ局のミニゲーム

ビーストハンター

最初の立ち位置から一歩も動かず、イヌが真正面に来た時にだけ確実にボールを蹴ろう！　もちろん点滅するイヌには最優先で当てよう。これで16ヒットはラクに出せるハズだ

▲イヌが真正面を通過するときにだけ狙う。この方法で、最高ノルマの16ヒットはクリアできるぞ。

ランク	回数	賞品
D	10回	1000
C	12回	2000
B	14回	3000
A	16回	ゼットセイバー

バルーンファンタジー

運の要素が強いゲームなので、クリアには時間がかかる場合もある。強いて攻略法を挙げるとしたなら、ロックバスターのパーツを弾数メインに変えること。そうすれば、たくさん弾が出て当てやすくなるぞ。

◀風船の跳ね方は運が左右する。何度もチャレンジすること

▶弾数を増やせば、風船を割ることができる個数も増加するのだ。

ランク	時間	賞品
D	22秒	1000
C	18秒	2000
B	16秒	3000
A	12秒	ミスティックオーブ

ここまでに入手できる品物は？

今回の攻略範囲内で入手できるアイテム類を集めてみたぞ。ここをチェックして、入手していない物があったら、右のマップを参考に全部集めよう。

ロールが開発してくれる特殊なアイテム

特殊武器や一部の特殊なアイテム、パーツなどは、すべてロールに開発してもらわないと手にすることができない。これらロールが開発するアイテムをまとめたのが下の表だ。この表には素材となるアイテムと入手場所、それに新開発されるアイテムもまとめてみた。この表を参照して、新たな武器を開発してもらおう。ただし特殊武器の中には、入手アイテムが１つだけでは開発できない物もあることを覚えておこう。

▲アイテムは、ゴミ箱や宝箱などから入手することができる

◀サポートカーにいるロールにアイテム開発を頼むと

▶アイテムが揃えば新たな武器ができるのだ

	入手アイテム	新開発	入手場所
特殊武器	マインパーツキット	スプラッシュマイン	ジャンク屋
	ブルムベアの腕パーツ	マシンバスター	ミッション１終了後のセントラルタウンのゴミ箱
	パワーキャノンキット	パワードバスター	地下遺跡のゲート３の宝箱
	グレネードキット	グレネードアーム	カードンの森のサブゲートの宝箱
	ゼットセイバー	ブレードアーム	レイクサイドパークのＴＶ局のミニゲーム
	ペンライト		地下遺跡のゲート２の宝箱
	壊れたクリーナー	バキュームアーム	アップル商店街のダンボール箱
	壊れたモーター		セントラルタウンのゴミ箱
	ひびの入ったプロペラ		レイクサイドパークのゴミ箱
	ローラーボード	※?	地下遺跡のゲート３の宝箱
	ミスティックオーブ	※?	レイクサイドパークのＴＶ局のミニゲーム
アイテム	スプリングセット	ジャンプパーツ	カードンの森のサブゲートの宝箱
	安全ヘルメット	ヘルメットパーツ	ヤスの草原の高台にある小屋の横のダンボール箱
パーツ	速射用シリンダー	マシンガンバースト	地下遺跡のゲート２の宝箱

アイテム

下に紹介したアイテム類は、すべてアップル商店街のジャンク屋で購入できる品物だ。カモフラージュバリア以外は重要品なので、買い揃えておくようにしよう。

名　前	価格	効　果
ライフパーツ	500	ライフゲージが１つ分長くなる。買うたびに価格上昇
エネルギーボトル	650	ライフエネルギーをキープできる。ジャンク屋で補給可能
リペアシールド	1000	壊れたライフシールドを修理する
エクストラパック	800	エネルギーボトルの容量を増やす。買うたびに価格上昇
アーマードボディ	9500	受けるダメージが３／４になる。買うたびに価格上昇
ハイパーカートリッジ	5000	特殊武器のエネルギーを回復
カモフラージュバリア	5000	一定時間だけ敵に発見されにくくなる

パーツ

パーツはジャンク屋で購入するか、ダンジョンで拾えるものが大部分。10000ゼニー以上のパーツを買うより、特殊武器を強化したほうが良いかも　よく考えて買うように。

名　前	価格	効　果	入手場所
ターボチャージ	120	弾数＋１	ジャンク屋で購入可能
レンジアップ	160	射程＋１	〃
ターボチャージプラス	320	弾数＋２	〃
レンジアッププラス	400	射程＋２	〃
パワーライザープラス	520	攻撃＋２	〃
スナイプユニット	860	弾数＋１・射程＋２	〃
ブラストユニット	960	攻撃＋１・弾数＋２	〃
ターボチャージＳＰ	4200	弾数＋３	〃
レンジアップＳＰ	5000	射程＋３	〃
パワーライザーＳＰ	6400	攻撃＋３	〃
ターボバッテリー	16400	弾数＋４	〃
スナイパーレンジ	20800	射程＋４	〃
ハイパワーライザー	24600	攻撃＋４	〃
パワーライザー	―	攻撃＋１	塔の遺跡の宝箱
ラピッドファイア	―	連射＋１	地下遺跡のゲート１の宝箱
マシンガンバースト	―	弾数＋３・連射＋１	地下遺跡のゲート２の宝箱
バスターユニット	―	攻撃＋１・射程＋２	〃
トリプルアクセス	―	弾数＋１・射程＋１・連射＋１	地下遺跡のゲート３の宝箱

※?は、この先入手できるアイテムと組み合わせて開発されるものです。

ポイントＱ＆Ａ

Ｑ：クローサーの森にある地下遺跡のゲート３の近くで「おはな」を入手したのですが、これは何に使うの？
Ａ：「おはな」はロールにプレゼントするための専用アイテム。サポートカーにいるロールと会話すれば、プレゼントすることができるぞ。このほかにも、いろいろと用意されているので探してみてね。ちなみにプレゼントを続けていると、どうなるかと言うと……そこはまだナイショ！　続きはキミ自身で確かめてほしい。

MAP 塔の遺跡からカードンの森のサブゲートまで 各ダンジョンをマップを使って大攻略!!

オートマップ機能は便利だけど全体が把握しづらくて……とお悩みの方。下のマップを見ればひと目でわかるぞ。貴重アイテムの入手場所付きでお届けしよう。

塔の遺跡(オープニング)

ボス

⑩

バリア発生装置
2機のバリア発生装置を両方とも破壊すること。そうしないと先に進めない。

入口

お宝をゲットしてボスのところへ急げ

最初のダンジョンだけに中の構造はとっても単純。手こずるような強い敵もいないので、まさに練習用といった感じのダンジョンだ。ここはじっくり進んで、操作感覚やロックオンの手順をバッチリ学ぶようにしよう。ボスのいる最北部の部屋に行くには、バリア発生装置を破壊しなければならないぞ。忘れないように注意。入手アイテム/宝箱①、パワーライザー。

地下遺跡のゲート1

セントラルタウン北ゲート前へ

②

主人

入口

ジャンク屋の主人を救出だ

ジャンク屋の主人は、ダンジョン内の中間地点にいる。救出すれば目的は達成。敵はザコばかりなので問題はないだろう。入手アイテム/宝箱②、ラピッドファイア。

ジャンク屋の主人は、この場所にいる。周囲の敵を倒してから話しかけよう。

地下遺跡のゲート3

⑬ ⑭

入口

B級のライセンスで突入OK!

クローサーの森にあるダンジョン。ミッション3の前に探索することができる。ただし、高い段差があるので奥へ進むことができない。ここでは、パワーキャノンキットのアイテムが入手可能。忘れずに拾いに行こう。入手アイテム/宝箱⑬、トリプルアクセス。宝箱⑭、パワーキャノンキット。

地下遺跡のゲート2

③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

入口

カードンの森のサブゲート

ここにはお宝がたくさん

カードンの森にあるダンジョン。「B級ディグアウト免許」を入手すれば入れるようになるぞ。ただし、その時点ではジャンプパーツがないので高い段差に登れず、行けない場所が多いだろう。また貴重なアイテムの大部分は、高い段差の奥のエリアにあるぞ。やはり、ここはジャンプパーツを入手してから来るがベストだろう。ここには強敵も多いので無理は禁物だぞ。入手アイテム/宝箱③、ペンライト。壁面④、キラキラしたもの。壁面⑤、盾みたいなもの。宝箱⑥、ローラーボード。宝箱⑦、バスターユニット。宝箱⑧、速射用シリンダー。

強敵注意
塔の遺跡に登場したボスと同じ型の敵が、ザコとして登場!ただ倒し方は同じなので、広い通路へ誘導して戦おう。

カードンの森のサブゲート

3つのスターターキーを探せ

ここでの目的は3つのスターターキーを集めて「イエローディフレクター」を入手すること。2カ所にトラップがあり出現する敵もやっかいなヤツが多め。あせらずじっくり進んでいこう。入手アイテム/壁面⑨、ホネみたいなもの。宝箱⑩、スプリングセット。壁面⑪、人の形をしたもの。宝箱⑫、グレネードキット。

バリア発生装置
発生装置のスイッチを踏むとバリアが消える。

地下遺跡のゲート2へ

入口

⑨ ⑩ ⑪ ⑫

ベルトコンベヤーを動かして宝箱を破壊

スターターキーの1つは、ベルトコンベアがあるエリアの一番大きな広間の開かない宝箱の中だ。コレを開けるには、まずスイッチを押してベルトコンベアを起動。続いてベルトコンベアの上に、開かない宝箱を乗せる。そうすれば処理機によって宝箱が破壊され、入手することができるぞ。

◀スイッチは、それぞれの部屋のベルトコンベアのすぐ横にある。

ダンジョン探索アドバイス

◉体力を温存しながら進もう

ダンジョン内ではセーブ不可。体力回復ポイントといった施設もないので、無理は絶対に禁物。体力は温存しながら進むようにしよう

◉高い段差はジャンプパーツを入手したあとで!

ジャンプパーツはカードンの森のサブゲートで入手した「スプリングセット」で開発される。高い段差の先は、それを入手してからチャレンジ!

◉壁面も細かくチェック

ダンジョン内には穴の開いたカベが点在する そこを調べると貴重なアイテムやお金が入手できるぞ。壁面にも気を配ろう。

◉⊗印の存在も忘れずに!

マップ内の✖印のカベは、とあるもので破壊可能。とりあえず壊せないカベがあるということを覚えておき、先に進もう。

Q:「イエローディフレクター」の入手後、ヤスの草原の小屋にいる少年たちに「つるはし」を持ってきてくれと頼まれたのですが、どこにあるんですか?
A:少年たちの基地作りに協力すると、いろいろな物を頼まれる。問題の「つるはし」だけど、これは市庁舎エリアを歩き回っている黄色いヘルメットの作業員が持っているぞ。話しかければその場で入手できるだろう。

バトルアスリーテス 大運動会 オルタナティヴ

このゲームの最大の楽しみといえば、やはり大量に用意されたイベントの数々。今回は、そのイベントの発生条件をピックアップ紹介するぞ!

SS版からの移植とはいえ、タイトルに「オルタナティヴ」とあるように、さまざまなパワーアップがほどこされた「大運動会」。イベントの数もかなり増えているので、SS版を遊んだ人も楽しめるのではないでしょうか。今回は新イベント発生条件はあえて伏せておくので、じっくり探してみてください。 (ほやへ)

発売中 育成SLG	▶¥5,800 ▶インクリメントP
	▶MC(3ブロック)

これだけは見たい! 特選イベントの発生条件!

ゲーム中に発生する数多くのイベント。その中には、あかりの好感度をグッとアップできるものもある。つまり、育成の面でも重要なポイントになっているのだ。今回は、80以上あるイベントの中から45個をピックアップして、発生条件を公開! これを参考にして、できるだけ多くのイベントを体験しよう。

◀序盤で起こる一乃とのケンカ。どちらに味方するかの選択肢があり、あかりに味方すると好感度がグンとアップする!

▶11月25日のマラソンでの「帰還」イベント。あかりの私服姿が見られる上、体力が上がるので、絶対押さえておきたい。

保健室コマンドで発生するイベントもあるぞ!

◀このときは食べ終わるまで待たされてしまうのだ。

イベント名	発生日	条　件	備　考
あかりとの出会い	8月31日	オープニングのあと、必ず発生する	特になし
ターニャ登場	9月1～5日	期間内にトレーニングのランニングを選択する。	選択しないと期間最終日に強制的にランニングが選択される。
カンニング疑惑	9月7日	発生日になると必ず発生する	選択肢あり。「思わない」を選ぶとあかりの好感度アップ。
鈴花登場	9月8～11日	期間内にトレーニングのダンベルを選択する。	選択しないと期間最終日に強制的にダンベルが選択される。
ジェシー登場	9月13日	発生日になると必ず発生する。	ムービーあり。
アイラ登場	9月14～17日	期間内にトレーニングのクロールを選択	選択しないと期間最終日に強制的にクロールが選択される。
一乃登場	9月20日	発生日になると必ず発生する。	その日に選んだスケジュールを実行したあとに発生。
深夜の長電話	9月26日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	その日のスケジュール終了後に発生。
母の日記	10月1日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	特になし
あかりの怪我	10月5～8日	屋外のトレーニング（マラソンなど）を実行する。	イベント終了後に選んだトレーニングが実行される。
一乃と就寝	10月10日	発生日になると必ず発生する	その日のスケジュール終了後に発生。
かがり火	10月13日	発生日になると必ず発生する	その日のスケジュール終了後に発生。
一乃とケンカ	10月17日	トレーニングのランニングを選択。	選択肢あり。あかりに味方すると好感度アップ。
カラオケの翌朝	10月24日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	イベント終了後に選択したトレーニングが実行される。
一乃、本を返しに来る	10月31日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	イベント終了後に選択したトレーニングが実行される。
校長に呼ばれる	11月12日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	イベントが発生すると、その日のトレーニング実行は不可。
マラソンで帰還	11月25日	「休暇」コマンドを実行する。	特になし。
北海道に帰る	11月28日～12月3日	期間内に5日連続でトレーニングを選択。	イベントが発生すると、その日のトレーニング実行は不可。
アイラと水泳	12月3・5・6日	プールでのトレーニング（クロールなど）を実行。	イベント終了後に選択したトレーニングが実行される。
女性週刊誌	12月7日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	イベント終了後に選択したトレーニングが実行される。
母のペンダント	12月9～13日	プールでのトレーニング（クロールなど）を実行。	トレーニング実行後に発生。
教官、過労で倒れる	12月14日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	あかりの好感度アップ、その日のトレーニングは実行不可。
少女マンガ騒動	12月18日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	イベント終了後に選択したトレーニングが実行される。
アイラについて	12月21日	「アイラと水泳」のイベントが発生している。	スケジュール実行後に発生、あかりの好感度アップ。
ターニャと対決	12月26日	「挑戦」コマンドを選択。	特になし
猫を拾う	12月29日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	イベント終了後に選択したトレーニングが実行される。
ターニャの占い	1月11日	発生日になると必ず発生する。	特になし
あかり、絵を描く	1月13日	「休暇」コマンドを選択。	あかりの好感度アップ。
TVの取材	1月15日	VITALITY450以上でトレーニングを実行。	イベント終了後に選択したトレーニングが実行される。
ジェシーと合同練習	1月17日	VITALITY500以上でトレーニングを実行。	イベントが発生すると、その日のトレーニング実行は不可。
女の子にもてる	1月21日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	特になし。
鈴花と対決	1月23日	「挑戦」コマンドを選択。	特になし。
パジャマパーティー	1月25日	発生日になると必ず発生する。	スケジュール終了後に発生。
ジェシーの訪問	1月28日	「ジェシーと合同練習」のイベントが発生している。	VITALITYが549以下と550以上で2パターンに分岐。
3キロ太った!?	1月29日	この日までに7ターン連続でトレーニング実行。	イベント終了後に選択したトレーニングが実行される。
ターニャ編入!?	1月31日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	イベント終了後に選択したトレーニングが実行される。
鈴花の料理	2月3日	「休暇」コマンドを選択	特になし
深夜の間食	2月6日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	トレーニング実行後に発生。
アイラと対決	2月11日	「挑戦」コマンドを選択。	特になし。
授業参観①	2月16日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	トレーニング実行後に発生。
授業参観②	2月17日	授業参観①が発生している。	イベント終了後にスケジュール選択へ。
ターニャ、溺れる	2月20～23日	プールでのトレーニング（クロールなど）を選択。	イベント終了後に選択したトレーニングが実行される。
廊下で大騒ぎ	2月28日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	イベント終了後に選択したトレーニングが実行される。
深夜の占い大会	3月6日	発生日になると必ず発生する。	スケジュール終了後に発生。
あかり、寝ぼける	3月15日	屋外のトレーニング（マラソンなど）を選択。	イベント終了後に選択したトレーニングが実行される。

★メディアワークスより公式攻略ガイド1月17日発売予定!

Q：トレーニングする際に、一番気をつけなければならないことってなに？
A：重要なのは体力と疲労のパラメータに注意することだ。体力0でトレーニングしても、能力値は上がらないのだ(根性のみ通常通り上昇)。さらに、体力0で、疲労が限界の状態だと、能力値は、通常上がるぶんと同じだけ下がってしまう！ 序盤のうちは3日に一度は休暇を取り、疲労が溜まらないように注意しよう。

バックガイナー

よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」～

近未来世界を舞台に繰り広げられる戦いを描いたドラマチックSLG『バックガイナー』。今回は、ゲーム前半のステージ1～5までを攻略していこう。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

この「覚醒編」は、3部作で発売される「バックガイナー」の第1弾。前作「Vフォース」と同様、SLG初心者向けというコンセプトで作られており、難易度は低めでコマンドもシンプルになっている。ちなみに用意されたステージ数は「9面」とちょっと少なめだが、これもある意味、初心者向けといえるかも。 (Shigy)

発売中 SLG	▶¥5,800(CD2枚組) ▶ビング
	▶MC(1ブロック)

ストーリー前半の1～5ステージを徹底大攻略!

1～5ステージのクリア条件は「すべての敵を倒すこと」か「目標の敵を倒すこと」のどちらか。とはいえ、なにも考えないで味方ユニットを動かしていたのでは、勝利はおぼつかない。攻略の基本は、少数のユニットを敵陣に突入させたりせずに、陣形を整えて敵を1体ずつ確実に倒していくことだ。それと、近接戦用武器と射撃戦用武器には弾数制限があるので、乱発は避け、効果的な使い場所を選んで使用すべし。また、経験値が100ポイント溜まるごとにキャラはレベルUPするが、たとえば経験値が90のときに40ポイントを得ても、100を超えた30ポイントは切り捨てとなってしまう。そのへんも考慮して上手にキャラを育てよう。

◀行動が制限されてしまう、シンクロレベルの低下には注意。 ◀ここぞというときは「バーニング」でパワーアップ!

ステージ1 妖魔リゴルズ

まずは、戦い方&コマンドを覚えるための練習ステージだ

このステージ1は、戦闘の難易度がかなり低く設定されており、さらに登場する敵ユニットの数も少ないという、まさに練習ステージといった構成となっている。戦い方やコマンドを覚えるつもりで、気楽に戦っていこう。ポイントは、オートで動く味方ユニットのリブラル2機との、息の合わせ方。彼らを使って敵のHPを削り、とどめを慎に刺させて、できるだけ慎のレベルを上げるようにしよう。

◀初期配置の2体に加え、2ターン目に1体、3ターン目に2体のデルトースが増援として出現する。

▶このステージで慎が乗るリブラルは、味方ユニット中で最弱。無理に前に出て戦うと危ないぞ。

ステージ2 死鬼龍マサミツ

特機隊のメンバーによる本格的な戦いが始まる

まずは要のスイランと絵里のシグナスの2機のみでスタート。2ターン目にリブラル3機(味方)、3ターン目にはデルトース4体、カランボン4体(敵)、4ターン目には巴のバイッシュと雫のガルバンと、毎ターン敵味方の増援が登場する。このステージでは、3ターン目に画面左に登場する敵増援部隊のHPを、ガルバンの広範囲武器でどれだけ削れるかが、攻略のポイントになる。

▲リブラル部隊は、オトリ&HP削り役として利用しよう。

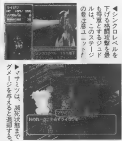
▶雫のナパームロケットの使い方がカギとなるのだ。

ステージ3 ガイナー覚醒

ついにガイナー・ライゼツが登場! はたしてその力は?

2ターン目にバイッシュたちが登場するまで、味方ユニットはオートで動くライゼツのみ。このステージでの注意点は、どんどん敵陣に突っ込んで瀕死状態になることの多いライゼツの回復と援護だ。特に3ターン目は、ライゼツを回復させられる位置までバイッシュを移動させておくことが大切。離れた位置にいるスイランとシグナスは、一刻も早くライゼツの近くまで移動しよう。

◀シンクロレベルを下げる格闘攻撃を最も得意とするジュドルは、このステージの要注意ユニットだ。

▶マサミツは、瀕死状態までダメージを与えると退却する。

ステージ4 特機隊出動

慎となつみの専用ユニット&ボスキャラ・マサミツ登場!

2ターン目、慎・なつみ・ひびきの近くにマサミツとジュドル2体、カランボン1体が出現。マサミツはかなり強力だが、ダメージがHPの半分以上になるとマップ左下に移動するので、早めに排除してしまおう。また、マサミツの移動先に現れる増援部隊は7ターン目に移動を開始する。バイッシュ以下の4機は、初期位置近くの交差点で敵を引きつけ、そのあとに慎たちと合流して攻撃しよう。

◀初登場となる、慎となつみのユニット。キングリードは格闘戦、ツグミは射撃戦主体で戦おう。

▶マサミツは瀕死状態まで追いつめると変身。ちなみに、こいつを倒すとステージクリアとなる。

ステージ5 ジュリ復活

敵に捕らえられた登山者を助けろ! 初の救出作戦開始!!

敵の防衛線を突破し、登山者を捕らえている敵ユニットを全滅させる。防衛線を構成している部隊は、攻撃範囲に近づくと動き出すので、少しずつおびき出して各個撃破、が基本となる。「24ターン以内」という制限はあるが、意外と時間に余裕があるので、あせらずゆっくりと攻略していこう。なお、ターゲットは近づくと逃げてしまうので、はさみ撃ちにするように部隊を動かす必要があるぞ。

◀洞窟から一定の距離まで近づくと、敵の増援ユニットが登場する。

▶ターゲットはかなり移動力が高いので、逃げられないように注意。

★メディアワークスより公式攻略ガイド1月29日発売予定!

ポイント Q&A

Q:第4話で、特機隊本部内を歩き回るAVGモードが登場して、各ユニットの装備変更が初めて可能になりますが、装備はどんな基準で選べばいいのでしょうか?
A:これははっきりいって好みの問題だと思うのですが、あえてオススメするなら回復アイテムのリペアキットです。全ステージで有効ですし、特にSLG初心者であれば戦闘でダメージを受けてしまいがちでしょうから。あとは、その機体に登場するキャラの能力(近接戦向きか格闘戦向きかなど)に合わせて選ぶのがいいでしょう。

風のクロノア
door to phantomile

すべての元凶となった、闇なる王、ガディウスの待つVISION6（ステージ6）。今回は、その難関ポイントを攻略していこう。

P.S. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

攻略の補足。ガディウスとの戦いはリング状（輪）になっている場所で行われる。ここでは光る球体に触れないように気をつけよう。これに触るとリングの外側に出されるぞ。リングの外側では、攻撃できない上、端に行きすぎるとミスになる。まあ、もう1度触れればリングの内側に戻れるんだけどね。（背徳KING）

発売中	▶¥5,800 ▶ナムコ
ACT	▶MC（1ブロック）

ガディウスが待ち受けるVISION6-1,6-2をポイント攻略！

VISION6-1 ●ダメージ床の抜け方●

ここには電撃でダメージを受けてしまう床があってプレイヤーを悩ませるが、これを簡単にクリアする方法があるぞ。ここでは、画面右から左に向かって、1つ置きにムゥを乗せた足場が移動してくる。しかし進行方向は、画面左から右なので、足場とは逆の方向に進まなければならないのだ。そこで、移動する足場に乗っているムゥを、空中に浮いているフラムウを利用して倒し、足場を使えるようにしてやれば難なく進むことができる。

▲浮いているフラムウを捕まえて、ムゥに投げよう。

▲ムゥの乗っていた足場に乗りフラムウを捕まえる。

◀この手順を繰り返せば、難なく進むことができる。

ちょっと役立つウラワザ紹介！

①ステージセレクト

このゲームにはステージセレクトのウラワザが用意されている。やり方はとっても簡単！ ゲームを最後までクリアして、クリアしたファイルでプレイすればOK！ クリアする方がむずかしい？

◀一度クリアすれば好きなVISIONをプレイすることができるのだ！

②EXTRA VISIONへの道

EXTRA VISIONを遊ぶには、住人72人全員を助け出すことが条件（ステージセレクトを使っても良い）。条件を満たせば、このVISIONが選択できるようになるぞ。

◀EXTRA VISIONは通常のものより、難易度が高くなっている。

VISION6-2 ●スイッチ3つを同時に押そう！●

6－2は、3カ所の部屋が難関。それぞれの部屋は、一定時間以内に3つのスイッチを押して扉を開けなくてはならない。これは、スイッチを押すタイミングと、順番が重要になってくるぞ。下にスイッチを押す順番と方法を公開するので、これを参考にしよう。

①

◀まず、ヤリムゥを右のスイッチに向かって投げよう。

◀投げたら、左にいるフラムウを捕まえ、2段ジャンプし……

◀真ん中のスイッチを押し、左のスイッチを風だまで押そう。

②

◀左下にいる、たてムウで手前の右のスイッチを押す……

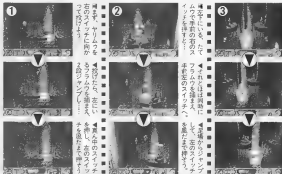
◀それとほぼ同時にフラムウを捕まえ、手前左のスイッチへ。

◀足場からジャンプして、左のスイッチを風だまで押そう。

③

◀連続2段ジャンプで、右スイッチのある足場に移動し押す

◀フラムウたちが出現する前に、真ん中のスイッチを入れる

◀最後に連続2段ジャンプで、左スイッチに近づき押そう

BOSS ガディウス攻略法！

第1段階

登場時、ガディウスはアワを吐き出して攻撃してくる。この泡はクロノアの頭上から迫ってくるが、スピードが遅いので簡単に避けられるぞ。

◀泡の中に入っている敵を捕まえ攻撃しよう

第2段階

第2段階では、壁に当たって反射するクリスタルで攻撃してくる。避けるときは、クリスタルにつながった敵に当たらないよう注意しよう。

◀クリスタルにつながる敵を捕まえたら攻撃

第3段階

3角形のエネルギーフィールドをぶつけてくる。このときに3角形の角の1つを風だまで攻撃すれば、壊れて中にいるザコ敵が外に出てくるぞ。

◀三角形の動きにはパターンがある。

電撃PSではみんなの質問を大募集中です!!

あて先 ■〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階 電撃PS編集部 「電撃Q&A」係まで

「みんなの質問を大募集中です!!」とはいっても、PSのゲームに関することのみを募集しているので、その辺はお間違えなく。以下のような質問はお断りしております。①「お年玉を全部使ってしまいました。どうしましょう？」。②「いまだにおせち料理が食卓に並びます。どうしましょう？」。③「子供がかわいくて会社へ行く気になれません。どうしましょう？」。④「隣りの奥さんが、私の顔を見るとイヤな顔をします。どうしてやりましょう？」。それでは質問をお待ちしてます。

ポイントQ&A

Q：私はACTがあまり得意ではないので、ボス戦ではすぐ体力がなくなってしまいます。なにか良いボス攻略法はありませんか？
A ボスの動きをよく見て、攻撃パターンの特徴をつかむ……これがボス攻略への第1歩！ ボスは攻撃するとき、「これから攻撃する」という動きをするのだ。それさえ見抜いてしまえば、攻撃は避けられる。この方法でダメなら、ハート（小）を出現させるウラワザを使う。くわしい方法は今号のウラワザページに載っているぞ。

ウラワザデータベース Ver.6.5

ハガキ命のこのコーナーは、おかげさまで新年早々活きのいいネタが勢揃い！ そんなわけで、今年の抱負は「他力本願」……記事書いてるのは年末なんですけどね。

LV80 アザーライフ アザードリームス

★一攫千金！ 今回は本物!?

前号で紹介した〝バグワザ〟の応用編で、本当に所持金を増やす方法を大公開！ 前号を読んでいないという人のために、具体的な方法から説明しよう。①まずは「物をさびつかせるトラップ」を見つけたら、さびる剣もしくは盾（金の剣などはさびないので要注意！）を装備。②「足下を調べる」コマンドでわざとトラップを踏んでさびつかせる。これを20回ほど（重要！）繰り返して「−20」という状態のさびきったアイテムを作ったら街へ戻る。③武器や道具を買い込んで、所持金をゼロ（重要！）にする（小物を売り買いして微調整するとよい）。上記の準備ができたらあとは売るだけだ これで、40億というとんでもない大金が手に入るぞ！

▲ワナを踏みまくって、−20の武器を作るのだ！

◀これだけ資金が増えれば、高価な施設も建て放題なのだ

LV50 Jリーグ実況ウイニングイレブン3

★最強のJリーグチーム出現!!

どんな初心者でも優勝できる……かもしれない、ゲーム中最強のチームが見つかったぞ。出現方法は、モードセレクト画面で「エキシビション」か「PK」に合わせて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎（毎度おなじみのコナミコマンド）を素早く入力。成功すると拍手が聞こえて、チーム選択画面の上段、右端にFCスプレモという隠しチームが現れるぞ。

▲選手の能力は平均8前後。聞いたこともないチームだけれど、どうやらかなりの実力を秘めているらしい。

LV20 子育てクイズマイエンジェル

★親バカ必見の作文モード

娘の状態を〝いろけ〟にする（○○ないろけになっていればOK）。次に、4才後半のイベントで〝駄菓子ですませる〟を、16才後半なら〝まず本人に食べさせる〟を選択する。そしてデータセーブ後、アルバムモードを開くと、娘が作文を朗読してくれるぞ。

編集部情報 風のクロノア

★これでボス戦が楽になる……かな？

キャラ＆アクションがとってもキュートな「風のクロノア」で、ボス戦をサポートする「ハート出現条件」を大公開！ ステージ1：敵を鐘にぶつける（出現はランダム）。ステージ2：風だまを使い「エヴィルパメラ」が吹く泡を10個壊す。ステージ3：「オババ」が縛られているトーテムポールの頭部左右の羽を壊す。ステージ4：「バラディウム」が降らせる「柱」のうち色違いの柱に敵をぶつける。ちなみに、手前にいる「フラムゥ」を倒せばもう一度だけ色違いの柱が出現。ステージ5：夜のビーストジョーカー戦で、パネルの色を8回連続で変えることを2セット成功させる。ステージ6：外の空間で30秒耐える。以降は、45秒、60秒……と15秒ずつ耐える時間が増えていくので注意。ラストステージ：「ナハトゥム」が一回に吐き出す敵をすべて大砲に詰める。

◀ハートに気を取られてダメージを喰らわないように注意！

LV20 マジカルデート ドキドキ告白大作戦

★嬉しい小ネタを2つ紹介！

「マジカル～」に2つの小技が見つかったぞ。どちらのワザも告白を成功させることが最低条件だ。まず、1人でも告白に成功すれば、秋に〝温泉〟を選べるようになる。さらに3人すべての告白を成功させると、メニューに「ミニゲーム」が追加されるぞ。

LV50 闘姫伝承 ANGEL EYES

★全隠しキャラ出現条件を大公開するぞ！

人気格闘ACTの隠しキャラを一挙公開。①追加キャラ：難易度やコンティニュー回数に関係なく「ストーリーモード」をクリア。すると、使用したキャラに応じて8人の追加キャラが現れ、「VSモード」もしくは「トレーニングモード」で使えるようになる。ちなみに、レイカの追加キャラだけは「アーケードモード」でも使うことができるぞ。②アニメ絵バージョン：キリコ、リナを使って①と同様にとにかく「アーケードモード」をクリアすると、使用したキャラのアニメ絵バージョンを「アーケードモード」で使うことができるぞ。選択方法は、使用キャラにカーソルを合わせて✚上を押しながら◎で決定だ。③貧乏ちび子：①と②の裏ワザを使って全10名のキャラクターが使えるようになると、最後の隠しキャラ「貧乏ちび子」が出現するぞ。

◀こんな感じでどんどん増えていくぞ

◀こんな所に某ゲームの美少女チが!?

LV20 ザ・コンビニ2

★あのキャラが店員候補として登場!!

コンビニの店員候補として、ヒューマンの有名キャラクターたちが登場。出現条件は簡単でMAPをクリアするごとにジェニファー、シザーマン、ミカ、ユカリ、チサトの順に登場するぞ。経営が楽になるわけではないが『クロック～』&『トワイライト～』ファンは必見！

LV20 アーマードコア プロジェクトファンタズマ

★パイロットの名前を変更しちゃえ！

シナリオモードのみのワザだけど、パイロット名を自由に変更できる小技をご紹介。メニューの「GARAGE」を開いて、カーソルを「A. C. NAME ENTRY」に合わせて㋚を押しながら決定すればよい。これで「強化人間」になったときでも安心!?

LV50 ロスト・ワールド ジュラシックパーク

★スペシャルパスワード大公開！

映画の迫力をそのまま再現した『ロスト・ワールド～』で、設定資料やラフイラストなど、貴重な映像資料を収めたギャラリーを見られるコマンドが見つかったぞ。パスワード入力画面で、以下に紹介するステージ別のパスワードを入力しよう。①COMPY：□、□、△、○、×、○、△、○、△、△、×、×。②HUNTER：×、×、、△、□、△、△、×、○、□、○。③RAPTOR：□、□、△、、×、○、△、○、×、△、×、△。④T−REX．△、△、□、×、、□、○、×、×、□、△、□。⑤PREY：△、△、□、×、○、□、△、×、□、□、○、○。ちなみに、パスワードの併用はできないので、別のステージを見るたびに再入力が必要だ。

▶まるで写真集のようなリアルさ。とてもCGとは思えないクオリティだ。

LV50 伸縮対戦 It's a のに～!

★ゲームに隠された秘密をすべて公開!!

どのような設定でも良いので「ドナ」を使って「すとーりー」をクリアすると、情報満載のオプション「ドナ牧場」が出現。また、一度でも倒した敵キャラは「たいせん」と「えんどれす」で使用できるぞ。さらに、最弱キャラ「きっちょむ」を使って、「たいせん」で50連敗した後キャラ選択に戻り、㋜を押しながら「きっちょむ」を選ぶと「隠しきっちょむ」を使えるのだ。

▲こころなしか、「きっちょむ」の表情が凶悪になった。しかも、背後に何か憑いているし……。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
20	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
東京都千代田区
神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
DPSウラワザ係

FAX
03-5281-5232
24時間受付中！

今月の採用者：LV80（1名）／神奈川県 間山杏子くん。LV50（4名）／大阪府 三居裕彰くん、兵庫県 百瀬豊くん、埼玉県 菊池昇くん、福島県 安藤英人くん、LV20（4名）／大阪府 小早川健太くん、東京都 田辺英次くん、愛知県 水本憲くん、東京都 齋藤智明くん。

ロックマンDASH はじめて物語 ～鋼の冒険心～

まんが／岩瀬さとみ

『ロックマン』誕生10周年を記念するのにふさわしい、楽しさ盛りだくさんの『ロックマンDASH』を今回は大解剖だ！

●『ロックマン』だけど『ロックマン』ではない!?

1987年12月。シリーズの原点である横スクロールACT『ロックマン』がファミコン用ソフトとして登場しました。それから10年。誕生10周年を迎えた節目の1997年12月。これまでの伝統やシステムなどあらゆる殻を打ち破り、まったく新しいゲームが誕生しました。それがフリーランニングRPG『ロックマンDASH』（以下『DASH』）なのです。そういった深い意味があるだけに、この作品に賭けるカプコンの情熱はかなりのものが感じられます！　なんとなくタイトルだけで敬遠してしまうには、あまりにも惜しい仕上がりなのです。

ではどこが今までのシリーズと違うのか？　そのへんを解説していきましょう。『ロックマン』というゲームが、ごく一般的な横スクロールACTだということは、ファンならずともご存じのはず。それに対して今回の『DASH』は、あらゆるものが立体的に表現されている3D空間が舞台！　画面もガラリと変わり、キャラの背中を見ながら進めていくようになっています。強いて似ているゲームを挙げるならば『トゥームレイダース』や『クラッシュ・バンディクー』でしょうか。それに伴って、平面のフィールドでは不可能だった奥行きを利用したアクションも数多く盛り込まれています。またストーリー設定に関しても、『ロックマン』シリーズとの共通点はまったくありません。それだけにこれまでの『ロックマン』を知らない人でも予備知識ナシで楽しめることでしょう。あまりにも違うので、従来の『ロックマン』ファンの方にはちょっぴり寂しいかもしれませんが、ゲームの完成度は超一級品なので、ぜひ一度プレイしてほしいです。

▲自動車に乗ることができたり、イヌやネコを蹴り飛ばすことができたりして、本編以外のお楽しみも盛りだくさんです。

●冒険の舞台、カトルオックス島にはこんな設定が…

「カトルオックス島が発見されたのは、今から100年も昔。それ以前、この島は人の住まない無人島でした。発見されたばかりの頃は、長い年月によって浸食された古い建物の廃墟ばかりで、めったに人が立ち入ることのない島だったのです。時折、近くの漁民たちが嵐をやり過ごすために、この島の入り江に上陸したりする以外は…。しかし、それも昔の話。今では花や木々が生い茂り、動物や住民たちが平和に暮らす美しい島に変化しています。ですが、この島は見た目の美しさとはうらはらに、付近の漁民に伝えられてきた不気味な伝説(数百年周期で起こる大いなる災いにより、幾度も島の住民が全滅した……)がある不吉な島とも呼ばれています。

また、この島には無数の地下構築物が存在することが、ジョンとヴァーリー、2人の初期調査によって明らかにされています。しかし2人の遭難事故と、この島に残る不気味な伝説により、その地下構築物の多くが封印されることとなったのです。

現在この島の遺跡は、本島市政局の管理下におかれ、小規模の遺跡しかディグアウトは許されていません。現市長で博士号を持つアメリア氏によって、さらに詳しく調査された結果、この島の市街地は複数の古代遺跡の廃墟の上に構築されているこということも明らかになっています。この古代遺跡を調べてみると、過去において幾度も発展と衰退を繰り返した文明の痕跡が見られます。しかし、このことと伝説の"大いなる災い"を関連づける資料は、いくら調査を進めても、その後発見できなかったのです……。」(カトルオックス島中央図書館蔵「この島の歴史」より抜粋)

▲この島の市街地を区切る大きな壁は、古代文明の遺跡をそのまま流用しているとか…、この島の謎をガンバって解き明かそう!

●ロックオンして敵を狙う！　コレが戦いの基本です

今回の『DASH』は箱庭のような立体的なフィールドが舞台。それだけにキャラを思い通りに動かすためにはいろんな操作を覚える必要があります。しかし基本的な操作方法は、最初のダンジョンで手取り足取り解説されるので、初心者でも安心して遊べるハズです。ですが、そこでは解説されない数多くのテクニックもあります。そのあたりに関して、ここでじっくり解説していきましょう。まず重要な操作の1つにロックオンがあります。これは敵が近くにいるときにR２ボタンを押すと、自動的に敵の方に向きを変えるというものです。このとき、照準も敵に合っているので、そのまま攻撃すれば敵にヒットするようになっています。基本的にはR２ボタンを押しながら攻撃するのがベストですが、慣れたらボタンを離して攻撃することをオススメします。それというのもロックオン中には移動することができず、敵の弾などが避けにくいからです。ロックオンは、見失った敵の位置を確認するための手段として使うようにしましょう。ただし空中の敵を相手にするときは別。R２ボタンを押しながら攻撃した方が✚キーの上下を押して、照準を合わせない分、楽に倒せるはずです。あと、操作に慣れたらクイックターン（左右移動中、または後退中に◯ボタン）も活用してみましょう。これはボスとすれ違った直後、瞬時に振り向きたいときや、真横に移動したいときなどに便利なので、早めに慣れておくのが得策です。さらに高度なアクションとして、側転（L１orR１＋⊗ボタン）があります。これは敵の攻撃を回避するときに便利ですが、まずは一連の基本操作をマスターしてからでも良いでしょう。

▲ゲームのオープニングパートで、ロールが丁寧に解説してくれるので一通りの基本操作はここで覚えられるはず。

ロックマンDASH　はじめて物語

●『ロックマン』というタイトルが逆にネック!?

このゲームにおける最大の弱点は『ロックマン』でなくとも良かったのでは?という言葉がつい口をついて出てしまうところでしょうか。ゲームの誕生10周年を祝うべく、こういった企画を展開するのは大賛成! それにこの作品のおかげでカプコンさんの『ロックマン』に対する愛情の深さもファンに十分理解されたことでしょう。しかし、タイトルに『ロックマン』とついているなら、シリーズの流れを継承するような部分がもう少しあると良かったような……。例えば戦いはステージ制で、最後にはボスがいて……と。ファンのみなさんは、そういう作品を期待していたはずですし。本家の『ロックマン』のほうでも『X』でも良いですから、シリーズ最新作を3Dにしてほしいです。

逆にシリーズの雰囲気を持たないのなら、まったく別の作品にしてしまっても良かった気がします。『ロックマン』というタイトルが使われているだけに「ああ、あの激ムズACTか……」とか「一撃死には泣かされたな～」などなど、苦い思い出がよみがえる人も少なくないのですから。そこで、3Dシステムは『DASH』のまま、もっとファンタジー色を強くして主人公を魔法剣士の男の子とかにするというアイデアはどうでしょうか?　ロックバスターの代わりは、指輪から火の玉を発射(指輪を付け変えれば攻撃力や射程が変わる)。そしてキックは剣での攻撃に。特殊武器は魔法書や薬草などを集めて、いっしょに旅をしている女の子に調合してもらう。これなら『ロックマン』ファン以外の方にも取っつきやすいハズ。『DASH』の続編ではないかもしれませんが、この3Dシステムを継承した作品が出てほしいと思うほど良いデキなのです。

▲ファンタジー系になったら、ドラゴンなんかの敵も登場するのでしょうか? カッコ良くなりそうなんですけどね。ならないかなぁ(笑)

読むほどにイラストがうまくなる(熟成)

教育にわるい

風上旬 プロフィール [illegible]ドット屋さん。年明けから、世の中わからないことだらけの風上旬先生に応援レターを！

イラスト／風上旬

※イラスト内の「LOVERY〜」の「R」は「L」が正解ですね。このおちゃめさん

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

おまっとさんでございました。今年一発目の電撃コラムスです。今年も５人の偉人さんたちに熱く語ってもらいましょう。そりゃもう。

★もう、先生ったら冗談ばっかり

今年も大人気の「てれびゲーム」を作って、みんなから尊敬されちゃいましょう！　今回は「シミュレーションゲーム」(以下、ＳＬＧ)などを作ってみましょう。イェーイ！

ＳＬＧは、私も大好きなジャンルでありまして、最近買ったソフトの80％がＳＬＧというありようです。ＳＬＧにはコツコツと育てる楽しさがあったり、チマチマといじくる楽しさがあったりするので、どちらかというと大人向けのものだといえましょう。と、いうより私は、ほとんど盆栽いじりに近い感覚でＳＬＧを遊んでいるので、もう老人の仲間入りかもしれません。

ＳＬＧの楽しさは、ほかにも靴ヒモがいつも縦結びだったり、地球に着く前に艦長が死んでいたり、「ビーバップハイスクール海賊版」の作者のことが気になったり、けっこう「金ダル暴走族」だったり、赤いキャンディがあと１つだったり、『スペースファンタジーゾーン』の発売をまだ待っていたり……と、SLGは個人的に周波数のあった人にしか楽しめない仕上がりと思っておりますので十分な注意が必要です。

端的にいってしまうなら、コンピュータゲームというものは、数字の計算式がもたらす娯楽なわけでありまして、公式に導かれて出された答えを見て一喜一憂するシロモノなのです。ＳＬＧは特にそれが顕著に出ているジャンルでして、信長様が領土を広げるのも、ドイツ軍が侵攻するのも、街が成長するのも、詩織ちゃんがときめいちゃうのも……これすべて計算で仕組まれたことなのでありますよ。

おもしろいＳＬＧを作るには、深みのある計算式と、それを各パラメータに配分するバランスに気を配るのが大事だといえます。ほかにも、キレンジャーが「俺はでっかい噴火山たいっ」と言い切ってしまうのも、新右衛門さんが「一休どの一」と下手に出てしまうのも、力石徹が「俺は月に叫ぶーワァーオゥ」と歌うのも、ラゴスが「わーい、見つかっちゃった」と明るくおどけるのも、すべて計算で仕組まれたことなのですから、世の中わからないもんだ。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い!
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真
近　況

★『ゲーム』について（第1回）

今回のエッセイ、書きはじめる前に担当編集者と「どうしようか？」って打ちあわせをしているうちに出てきたネタなんだけど、これがかなり難しい。

ようは、「コンピュータゲーム」とはなんなのか？　という話。

なんか重いというか……大きなテーマなんでこのエッセイで扱いきれるのかどうか……ちょっと自信がないんだけど、ともかく僕なりの方法ではじめよう。

以下、本文。

まず、「コンピュータゲームとはなんなのか？」ということを考えるためには、もともとあった「(コンピュータを使わない／介在させない) ゲーム」のことから考えざるを得ないだろう。その古い、伝統的なスタイルのゲームをあえて定義するならば……、

「ある設定された目標に、最終的にたどり着くために「選択」と、それによって得られた「結果」を繰り返して楽しむモノ」

……というところだろう。

その「選択」を行うための判断基準として「ルール」(と場合によってはレフリー) が必要なわけだ。

と言われても、わかりにくいだろうから、具体的に説明しよう。

もともとあった伝統的なゲームと呼ばれるモノを思い浮かべると、例えばごく平凡なトランプの七並べとかババ抜き、はたまたバックギャモンとか、非常にたくさんあるわけなのだが、どれもこれも例外なく、ユニークな (独自の、独創的な)「ルール」を持っている。「レフリーが必要な場合」というのもスポーツ (あれもまた、いわゆるゲームなんだ) を思い浮かべてもらえれば、すぐにわかってもらえるだろう。

言い換えれば、コンピュータがその世界に登場する以前の (それ以前から存在しているような類の) ゲームは、どのゲームも狭義な意味で一連のルールの集合体としてできていて、コンピュータゲームでいうところの「システム」として、その全体像が構成されているわけだ。

特に、パズルなどの単純なゲームの場合は、この「システム」というものが、そのものずばりゲームの実体であったりして、なおかつ、それぞれがユニークなルールを持っていることからも、いかにルールと、その集合体としてのシステムがゲームにとって重要なものなのかがわかる。

さて、いったんここまでをまとめてみよう。

少なくとも、コンピュータ以前においては、ゲームとは「一連のルールによって構成されたシステムの中で勝敗を競う競技」であった。ということ。

実にわかりきった話でしょ (笑)。

でも、わかりきった話をここまで延々と書いてきたのには理由がある。

というのも、この前述した今でもたくさんある普通の「ゲームの定義」を曖昧にしてしまった２つのモノがあるからだ。

そのゲームの定義を曖昧にした張本人が、「テーブルトークＲＰＧ」と「コンピュータ」(ちなみに「テーブルトークＲＰＧ」は日本固有の用語) だ。

「えぇっ？」と驚かれるかもしれないが、テーブルトークの構造を考えてみると、前述した伝統的な意味のゲームからはずいぶん逸脱したシステムであることがわかる。

まずテーブルトークの構造を、大ざっぱに説明しておこう。

テーブルトークはだいたいゲームマスターと呼ばれる人がシナリオを作り、そのシナリオをプレイヤーがプレイすることによって展開する、ゲームだ。

ゲームマスターがなにをするのかといえば、プレイヤーがいる場所の状況の説明や、プレイヤーが下した判断に対してルールを適用して結果を説明したり、ともかく、さまざまなことをやる。つまり、プレイヤーとゲームマスターが (ある意味で) 協力しあうことで、マスターが用意したシナリオを最後までやることになるのだ。

……つまり、キミたちが普段プレイしているＲＰＧでコンピュータがやっていることを人間がやるわけだから、もっと柔軟性がある状態でゲームが進んでいく。それがテーブルトークだ (本当は逆だぞ。テーブルトークの方が先にあったんだぞ)。

さて、このテーブルトーク、良く考えると、前述した「ゲーム」とずいぶん様相が違うことに気がつくだろう。

まず「勝敗がない」。

テーブルトークにおけるゲームの目標を極論するなら「ゲームマスターとプレイヤーが協力し、ある１つのシナリオを最後まで楽しむ」ことなのであって、最後までプレイしたプレイヤーが勝利するわけでもないし、プレイヤーとマスターのどちらかが「勝ち」になるわけでもない。

つまり、テーブルトークは少なくとも「競技」と呼べるようなものではないわけだ。

また「ルール」自体も、前述したゲームの定義から考えると異様で、勝敗やらなにやらを決めるためにあるのではなく、どちらかというと「この世界では、こんな場合には、こんな判断をするということを明示した (小さな) ルールの集合体」を利用して「シナリオ」を楽しむための「システム」であると言い換えることができるだろう。

……なんか、予想した通りとんでもない難しい展開になってしまったうえに、実はまだ一言もコンピュータゲームの話が出てきていないのはどういうわけだ!?　というわけで、この話は、次回に続く。

※編集部より読者のみなさまへ

さて、今回から、またこのエッセイは新しい話題で数回のシリーズがはじまります (３～５回程度の連載を予定しています)。タイトルはそのものズバリ『「ゲーム」について』です。なんてわかりやすいんでしょう (笑)。でも、内容はけっこう難しく感じられたかもしれません。今回みなさんの頭の中に残った「?」は、次回、きっと氷解することでしょう。実はそんなに難しい話題じゃないんです。だって、私たちの好きなゲームの話なんですから。いつもよりちょっと漢字が多いだけです。それでは次回以降をお楽しみいただくにあたって、１つお願いがあります。よろしければVol.59、60、61に掲載された「ゲームとシナリオの関係」を読み返してみてください。次回以降のエッセイが、数倍楽しく読んでいただけるかと思います。それが、ちょっと難しく感じてしまうかもしれないこのエッセイの攻略法です。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール

★今年も「Let's とらイ」でGo！Go!!

「新年明けましておめでとうございます！」平成10年もすばらしい年になりますように！　今年も〝Let's とらイ！〟でマルチにやりますぞ。どうぞあたたかいご声援をお願いいたしますね。

1996年8月から始まりました「月刊ときめきメモリアル」も最終号がこの元旦に発売になりました。みなさん、もう聞いてくれたかな？　「月とき」も思っていた以上にロングランCDとなりました。このあと「アンコール篇」というのも発売されるらしいですけどね。そちらもどうぞお楽しみに！

まずは年初め、このレポートからお届けしたいと思います。昨年末に〝美と食を探求する香港の旅〟に行ってきました。香港といえば昨年の7月に返還されたばかりで、現在はいたるところで工事ラッシュ。見上げると、どんな高層ビルでも工事の足場は竹とビニールテープ……これには驚きです！

香港に訪れたのがちょうどクリスマス前だったので、夜になると街にはイルミネーションが点灯してまぶしいかぎり。香港独特の横長看板も、夜になると色あざやかなネオンに変わり、それがあの有名な100万ドルの夜景の一部分になるのですね。それにしても、飲茶やお粥が本場だけあっておいしかったぁ!!

さらに足マッサージに初挑戦！　ここでは最初に足が描かれた図を渡されて、足の痛い部分をチェックしていきます。このツボ押しのお陰で、すっかり元気になりましたよ。けっこう痛いけど、気持ちよかったわぁ！

そして今回、MTRという地下鉄に乗ってみました。香港は空港があるために、高層ビルが建ち並ぶ香港島側と、低層の建物が多い九龍側とに分かれているので、ここをMTRで行き来してみたんです。日本とは少しかってが違いますが、路線がわかりやすいのでお気軽でした。そういえば、エスカレーターの速度が速くて速くて……まるでビデオの早送りの画像みたいで笑っちゃいましたよ。

ビルとビルの間を離着陸することで有名な香港の啓徳（カイタック）空港も今年4月の新空港の完成とともに閉鎖されてしまうそうです。それまでにまた香港に行きたいなぁー!!

さぁ、今年初のゲームレポートは『みんなのGOLF』の第3弾をちょっぴり……ホントにちょっとだけ（笑）。お正月にみんなで楽しくプレイした人も多いでしょうねぇ。私は、3Wは得意だけどSWは不得意でPUTも行ったりきたり、という状況です。今年も着々とゴルフの腕を上げるぞー!!

イラスト／よしきくりん

ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

林田篤 プロフィール

★新年早々ナンですが、「アタマの悪い」という話

明けましておめでとうございます。毎年そうなのですが、昨年もアッというまに過ぎてしまった感じがします。それだけ仕事に打ち込めてるというのなら、喜ばしいことではありますが（笑）。

さて最近、なぁんか気になることに、「なんであたりまえのことを、わざわざいうんだろう」というのがあります。「タバコの吸いがらは灰皿に」とか「踏切は、警報機が鳴ったら渡らない」など、つねづね「なんでこんなことわざわざいうんだろ。アタマ悪そーだなー」と思っていたのですが、最近うっすらと答えが見えてきました。すなわち「アタマ悪い」んですね。ちなみにこの答えが見えてくるまで、5年かかりました（半分本当）。いっていることが理解できないのか、なぜ自分がいわれているのかが理解できないのか、自分のしていることが理解できてないのかは知りませんが、「話せばわかる」の「話す」の部分を、面倒くさがってやらないでいるような気がします。

向かい合っている相手が自分の言葉に返事をしていても、「話」をしているとは限りません。最近よく話をしている最中に、「あぁ、この人オレのいっていること聞いてないな」と感じることが多くなりました。いっつも冗談ばっかりいっているから、「コイツのいうことは冗談だろう」とたかをくくられているのかもしれませんが（笑）、それにしたって「話の内容を聞かないで」……つまり話をしないで判断しているワケですよね。人によっては「いつも心の中で考えていることがあり（それは当人にはプレッシャーになっている）、ゆえに林田の話が、マジメな内容か冗談か判断する余裕がない」というケースもあるとは察しますが、どう考えても自分をナメてるとしか思えない相手には、いってもわからないなら次は暴力かな、という衝動にかられます。

昨年から増えているといわれる、「若者の凶悪犯罪」というのも、大半が話すところをとばして、いきなり暴力にシフトしているから起きてるのではないでしょうか。なぜ話さなくなったかという原因を、安易に「アニメやゲームで1人でいる時間が〜」とかいっちゃうオッサンがいるから、人のいう言葉が信じられない、すなわち「話を聞かない」ということになっていると思うんですけど。

よし、今年はすぐに暴力にシフトせず、相手に話を聞いてもらえるように努力する、というのをボクの抱負にしましょう。なんかあたりまえのことのような気もしますが（笑）。

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭
プロフィール

売れるソフト・売れないソフト

みなさん、明けましておめでとうございます。旧年中はＤＰＳ、そして電撃コラムスをご愛読、ご声援たまわりまして、厚く御礼申し上げます。当年が、みなさん、そしてゲーム業界にとって、ますます発展の年となりますよう祈念しております。

と、恒例のあいさつはさておき、このお正月休みはいかがでしたか。まあ、聞くまでもなくゲーム三昧（ざんまい）の毎日だったと思いますが。

わが家ではちょっとした異変がありました。例年ですと「私の友人・知人が集まるとゲーム大会」というパターンだったのですが、今年はめずらしくうちの奥さんがゲームにハマりっぱなしなのです。そうです。去年の暮れから「電車でＧＯ！」に熱中しているのです。リビングのワイドビジョンを占領して、寝る間も惜しんで専用コントローラを握りしめています。おかげで私は、仕事用のモニターで細々と「グランツーリスモ」などをプレイしています。

これはちょっと意外でした。いや、このゲームのおもしろさは十分理解していますが、女性が、しかも日頃はほとんどゲームに関心のない人間がここまでハマるとは思っていなかったのです。これがわが家だけの傾向ならばそんなに驚かないのですが、まわりの人に聞いてみると、女性層や20代くらいの若い人たちにけっこう人気があるようなのです。

この「電車でＧＯ！」は相当売れるだろうなと読んでいたのですが、私の予想を超える売れ行きとなっているようです。昨年の年末には、秋葉原などの主要ゲーム専門店は軒並み売り切れで、予約も取れない状態でした。

私としては、このゲームがウケる対象顧客層は「30代前後の男性が中心で、繁華街に飲みに出たときはゲームセンターに寄ることもあるが、特にゲーム好きというワケではないような人たち」と読んでいました。ですから、発売当初からどんと売れるのではなく、じわじわと売れて、クチコミで広がった頃にはどこも売り切れ、というパターンではないかと思っていたのです。

長年ゲームソフトやおもちゃのバイヤーをしてきた私は、どうしてもゲームソフトを見るとき、「売れるか売れないか。対象顧客層はどこか」といった目で見てしまいます。

ゲームソフトが「売れる売れない」というのは、そのソフトがゲームとしておもしろいかどうか、という点がすべてではありません。メーカーさんの販売戦略、そのときのブーム（流行）、ライバルの有無といった周辺の事情にも大きく左右されます。例えば、どんなにおもしろいゲームでも『ドラクエ』『ＦＦ』といったビッグネームと発売日が重なったら、苦戦するのは当然でしょう。よくできたソフトだったのに時期が悪くて売れなかった「悲運のソフト」も数多く存在します。

もちろんメーカーさんではそんなことは百も承知で発売日の設定をするのですが、急に他社の発売日の予定が３カ月延びたりとか、逆に自社の開発が遅れたりとかで、まともにぶつかってしまうケースもあるのです。

逆にゲームとしてはお世辞にもおもしろいとはいえなくても、キャラクターの人気や宣伝のうまさで売れてしまうソフトもあります。中には「こんなもんゲームとは呼べない！」というようなソフトが、人気マンガのキャラクターを使っているだけで大ヒットしたという例も多々あります。さすがに最近は、ユーザーの目も肥えてきているので、あまりひどいのはなくなりましたが、似たような傾向のソフトはちらほらありますね。

また、宣伝も重要な項目です。どんなにすばらしいソフトでも、みなさんが知らなければ絶対に売れませんからね。ゲームユーザーに特定せず、広く一般に対して行う宣伝の成否も大きな影響を持ちます。これによって新規ユーザー層を獲得できるからです。ＳＣＥの一連のパブリシティ戦略は、現在のＰＳ市場の確立に相当大きな役割をはたしたと思います。まあ、想像を超える金額のお金もかかっているんでしょうけれども……。

意外と大きい影響力を持つのが「クチコミ」です。特に学生層の横の（同年齢層への）伝達力は、偉い学者さんたちが真剣に研究するほど早くて大きいのです。『ドラクエ』『ダビスタ』などは「クチコミ」型でブレイクした代表例でしょう。

最も重要で、なおかつ一番難しいのが、ゲームとしておもしろいかどうかです。ゲームのおもしろさというのは、あくまでも主観的（本人がどう感じるか）なものであり、ゲームの専門家がおもしろいと思ったソフトが、一般的に売れるソフトであるとは限りません。逆に専門家ウケするゲームはマニアックすぎるケースが多くて（俗にカルトゲームなどと呼ばれています）、「おもしろいけれど売れないゲーム」である場合が多いのです。

ゲーム雑誌の編集部、ソフト会社の開発室等ではやるのは、この手のゲームが多いようです。実際に私の知人の雑誌編集者には、自らカルトゲームマニアを称する人が多数いますし、ゲームプロデューサーやプログラマーも似たような傾向がありますね。「売れる」ゲームを作ることを義務づけられているソフト会社の開発室などで、こうした傾向が見られるのは、ちょっと矛盾したような感じもしますが……。

■このところ世間一般の話題となるようなソフトが少なかったのですが、今年は出足好調といえるでしょう。ＰＳファンのみなさんにとって、きっと良い年になりますよ。

イラスト／菅野博士

元S○APの編集、宮田さん（仮）によれば、元々SM○Pは6人組だったそうです。よかったね。てなわけで新年一発目の奴隷いってみよー！……今年もこれでいいのでしょうか？

ＰＳの奴隷は、純白のメルセデス、ベッドでドンペリニヨンな生活に、見事にゲームを加えられる大人なＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。ゲーム、その他なんでもアリです！　どんな生活でも大丈夫。キミはもう仲間。

果てしない旅を続けてきた……そしてたどり着いたのが……ここだ。ペンギン信用金庫の用心棒。シケタ仕事だ……だが……電撃プレイステーションの読者ページ、ＰＳの奴隷は略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックなんてことを考えるオレは……白熊21歳。ガウ。今はそう、ひと振りで30人の人間をなぎ倒した腕で１枚１枚ハガキを描く。丹念に丹念に。北極の夜は長い……。朝日が昇るまでに描き上げよう。ガウ。

新年！ あけましたらおめでたいのでガショーン……

などという季節限定ギャグもステキな貴方――つなったら臨界点ギリギリまで突っ走ろうぜ！ ベイベエ。いいだろう？ 子猫ちゃん。

▲神奈川県　如月龍牙さん：ＥＤがこれまた秀逸なんですよ。泣けます（笑）。

▲新潟県　りるひなさん：次の金子キャラ作品に期待ですよね

▲大阪府　えんぢまるさん：ゲーム面白いんですよ。ヒロイン怖いですけど。

▲東京都　パー子さん：強いって感じです　かなり。まあ、好きならＯＫです。

▲大阪府　雛瀬ユキさん：確かに。聞かれても……答えられませんが（笑）。

▲宮城県　からなしさん：楽園で大切な気持ちに気づく自分……。

▲大阪府　わたなべつとむさん：結構終わるの早いですよね。カッコイイですが。

▲神奈川県　Ｇ・紅牙さん：年末売り切れ店続出だったみたいです

▲岡山県　綾干さん：ついに「２」が発表されましたねぇ。期待大です

▲宮城県　コブラプロジェクトさん：フマジメですね。お互いに（笑）。

▲埼玉県　仲谷あるつさん：寅年ですから　って関係ないですね

▲岡山県　綾干さん：ドキドキするモノです。みんな一緒ですよ。

▲大阪府　雛瀬ゆきさん：ネクタイは大抵社会人になると締めますしね。

▲大阪府　杜蓮司さん：何度もやり直さないと（笑）。ソレにしてはつらいですよね。

◀神奈川県　佐伯まさめさん：２人の曖昧な関係もいい感じでした。微妙ですよね。

◀愛知県　とものさん：妖しすぎデスよ、主人公。まずは髪の毛が。やっぱり寝癖なんでしょうかねぇ？　不思議。

▲東京都　樹村Ｓさん：かなりイヤです。コロコロいっちゃいそうです。

▲愛媛県　かへえさん：ジョージ山本を思い出してしまいました……。

◀茨城県　阿綺羅さん：アメリカ版ってどうなってるんでしょうかねぇ？　英語の勉強になりそうですよね。

▲新潟県　BANGさん：インフルエンザ凄いですよね。治りにくいそう。

▲宮城県　コブラプロジェクトさん：繰り返してみると面白いんです。

「忘年会、新年会の季節ですが、床部の方、またはゲーム業界の方の飲み会ってどんな感じなんでしょう？　普通の会社なんかと同じ？　なんですか？」北海道　ラスカル松川さん：

基本的には同じなんですが、床部またはゲーム開発関係の飲み会はカラオケでアニメ系に流れることが多いのが特徴でしょう。それ以外は……お酒でベロベロなのも同じ。ただ、最近忙しいためか、床部の飲み会は全くありません。12月24日に恒例のプレゼント交換会（規定金額内のプレゼントを買ってきて、みんなでアミダを引いて交換する。基本的に秋葉原系）をしたぐらいでしょうか。飲むヒマあるならゲームしないと……なんて感じで。ガンバってお仕事してます（笑）。

「本当の自分ってなんなんでしょう？　『ペルソナ』とかの影響かも知れませんが、最近ついつい考えてしまいます。友だちと話している自分、１人でゲームしてる自分、家族と食事してる自分、こうしてハガキ描いてる自分。ウソとかヘラヘラ笑いとか……本当なんてあるんでしょうか？　知りたいです」神奈川県　アイルヒューベルオスさん：

本当という、単語通りの自分なんてないのかもしれません。現代に生きている以上、何らかの形で他人との関係を保ちながら生活していかなければいけないわけで、常に他人を意識することになります（中には他人を全く意識しない人もいますが）。成長していく過程で様々な外的要素が加わっていきます。……友だち、仲間と仲良くなればなるほど、本当の自分はどんどん無くなっていくことになるワケです。ただ……そうして、どんどん変わっていく、成長していく……今、自分が「いる」こと自体が「本当」なのではないでしょうか（ちょっと意味が違いますが）？　他人の意見にフラフラしたり、突然昨日までの自分をキライになったり。そうやって考えてるのも「本当の自分」なワケで……。自分が良いと思われることを目指して頑張っている、迷って悩んでいる……きっとそれ自体が「真実」だと思われます。ちょっとマジメでした。

「懐かしい曲をナツメロと呼ぶように、懐かしいゲームはナツゲーと呼ばれます。と、今決めました。オレが。でもナツゲーってクソゲーが多いんですよね。クソゲーマー万才のコーナーが盛り上がってるのでも判るように（笑）。印象深いんでしょうかねぇ？　どうしたって」東京都　長篠新吉さん：

そうですねぇ……とんでもない名作か、クソゲーですよね。心に残っているのって。まあ若いときのクソゲーは取り返しがつきませんから（笑）。

ロボコン０点な人へようこそ!!

クリスマスは仕事でゲーム。お正月も仕事でゲーム。（ほ）

なんだか知らないけど『テイルズ オブ デスティニー』は具合が合っちゃったようです。別にすごい期待してたワケじゃないんですけど。ココ最近では一番の個人的ヒットかも知れない。前作は途中で投げ出したから、今回も最後までやらないだろうなという気がしてたのに、この調子では終わらせてしまいそうです。前作ではキャラに愛着がまったく湧かなかったのが投げだした原因なのですが、今回のはキャラがイー感じなんです。ホントに。いのまたむつみ先生のイラストが最高にステキなのに加え、フィールドで止まってるときの掛け合いがたまらなくイイです。ゲームでキャラ惚れするのは、大概１人に執着するタイプなんだけど、このゲームでは珍しくみんな好き。ルーティもフィリアもマリーもチェルシーも分け隔てなく愛しております。って、男はどうでもいいのは相変わらずですけどね。年末年始はコレ一本で決まり。他は何もいらないぜ！　……と言いたいけど、実は仕事で別のゲームをプレイしなくてはならないのです（コレ書いてるの年末だったりする）。趣味と実益を兼ねたゲームプレイって、なかなか巡り合えないです。

▲千葉県　影郎さん：きっとシャツの下には何も着てないんですね。

▲岡山県　のぶすけさん：いい感じです。というか強いかも。

▲埼玉県　ぴばさん：ガッツです。まずは筋力から。

い、それから、ゲーム上しかたないかもしれないけど、レコアさんの扱いがかなりいい加減なのもちょっと……。ジャブローでレコアの存在を感じ取るシーンはあるのに救出シーンがないとか。それだけならまだしも、その後ほとんど登場しないというのは……ラス、のエマとの戦いもないし。さらにもっと細かいことをいうと、ヤザンを真下から狙い撃ちするのはビームライフルではなくグレネードです。このときのカミーユの「当たるよ」というセリフがないのは、サラのエピソードがバッサリ落とされているから仕方ないにしても（アーガマに潜り込んだサラがヤザンの機体の弱点を教えてくれる）、その後にヤザンの「…の機体の弱点を知っているのか!?」というセリフが入っているのは何故だ。ＴＶのエピソードを知らない人にとってはワケが分からないのではないだろうか。

（長くなってきたので続く・ほ）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯ.Ｋ.。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

皆さん、新年おめでとうございます。今年は原稿の遅れで(魔)師に迷惑をかけないようにしよう、と願おうとした私ですが、いきなり色校まっただ中の提出となったのでやめました。現状維持。　　　　(中)

2、3号前に『虜２』っつーSM調教SLGの話をしたと思うんですが、覚えてます？　それと前作との違いに、パラメータ表示が消せるというのがあるんですが、じつはこれが劇的な変化を引き起こすんですよ！　パラメータが見えてると能力の変化がわかるから、ここでこの能力を下げてこのイベントを、という考えでコマンドを実行する。しかし能力変化がわからないと、体力が減ってそうだからムチは控えめにして、羞恥心をあおる調教にするか……と、感覚と経験でコマンド実行することになるわけよ。早い話が、育成SLGがバーチャル調教になっちゃうんですねぇ。いやぁ、なんかとたんに生々しく感じちゃって(笑)。格ゲーで体力ゲージを隠すみたいな要素で、ここまでプレイ感が変わるとは思わなかったので、思わず報告しちゃいました。しかし新年一発目からきっついネタよね、我ながら。

ところで最近の私は、あまりHゲーも買わずに資金確保にはげんでたりします。そろそろMIDI音源とMOドライブを買いたいなぁ、とか思ってさ。特にMIDI音源は、Windows９５が普及して以降、ほとんどのパソゲーが対応……というか、無いとヘッポコな音しか出ないんですわ。Hゲーも例外でなく、カクテルソフトの『きゃんきゃんバニーPRIMO』をやって、つくづく買わねばと思った次第です。でもそれなりのを買うと、10万円近くは覚悟せにゃならんのよね。かなわんよ、ホント。

▲石川県　卯梨さん：いるんですけどね。実際。見ませんよね。

▲北海道　ころーにゃさん：働くって大変です。仕方ないですよね。

▲滋賀県　ごぢうりさん：そうですねぇ。スタイルは大切ですよね。

▲東京都　ももいろさん：運動選手のソレじゃないですよね。

▲愛知県　牛ぎゅうさん：なんだか凄そうです。サイボーグ？

▲愛知県　北原健光さん：っちを付けられるのは人気のある証拠です(笑)。

現状維持ってあんた……最近じゃ原稿書くの忘れるの、犬くんよりも多いです。何とかして下さい(魔)

さて「Zガンダム」です。簡単な操作でスピード感ある戦闘に加え、新作ムービーは鳥肌モノの素晴らしい出来で、実に満足できたゲームでした。実際のところガンダムのゲームで買って良かったと思ったのは初めてかもしれない。しかし、「Zガンダム」が好きだからこそ気になる部分も多々見受けられました。今回はその辺を書いて行きましょう。小さな揚げ足取りのように見えますが、別に非難しているわけではないので、まぁ寝言を聞かされている程度に読み飛ばして下さい。まず一番気になったのが、「Z」で最高のエピソードとうたわれる「灼熱の脱出」を扱ったシーン。コクピット内でのカミーユとフォウのセリフが省略されているのが悲しかった。一番心に残っていたセリフがないんですもの。確か「俺は、俺は何を喋ってるんだ……。フォウ、俺は……」といった感じのセリフだったと思う。これだけは納得できないかも知れな

▲茨城県　美波さん：頑張らないとですね。辛抱も必要です　きっと。

▲大阪府　わたなべつとむさん：年齢は近いでしょうし……差はあるけど。

▲東京都　長瀬耕一さん：冷酷な目線がいい感じです　ガンマン

▲青森県　くめた夏緒さん：どこでもセーブが出来たら……ねぇ……

▲長崎県　川原瑞穂さん：イラスト良いですよね。一体どんなゲームに？

▲東京都　藤神零式さん：ネオジオCDは……いえ、ガンバって下さい。

▲神奈川県　小林恭介さん：一体どんな感じになるんでしょうねぇ？

▲群馬県　小川明さん：ロボット。宇宙戦とかあるんでしょうか？

▲大阪府　葉月あおりさん：楽しいですよねぇ。『ワーネバ』。

▲岡山県　藤本Ｒさん：燃えてないのが魅力なワケで。ね。

▲東京都　初陣龍乃助さん：シナリオ、もう少し救いがあっても……ねぇ。

▲千葉県　香月さん：確かに。言われてみればその通りです。

◀北海道　ＴＯＭＹさん：前作とは違った感じに仕上がってるんですが……もう少しこうなったらなぁっていう部分が結構あります。練り込みっていうか。まあ、キャラの魅力で買ってみちゃう人も多そうですけど。

▲東京都　山師さん：そうですね。でもしょうがないんですよ……きっと。

▲茨城県　遠藤和子さん：いるでしょう。クリア。楽しいですよね。

◀群馬県　三四郎さん：とにかく役割分担して、多人数で遊ぶのが楽しいです。兄妹で、とか。１人だと…イマイチかもしれません。

▲東京都　パー子さん：何というか３人娘のおめでとう。ユフィは羽根突き上手そうですよね。エアリスは墨が似合いそうだし(笑)。

まんが／風上旬（ちゅーか世の中には仕方がないことも多いわけで）

★★ゲームライター講座★★

「ライターの心得ってなんですか？」京都府　ガイさん：

他人に対して丁寧に行動するってことでしょうか。以前説明しましたが、ライターは基本的にフリー、自由業です。敬語を使ったりが自然にできないと続けていくのは難しいのです。あ、ゲーム好きは当然ですけどね。

◀愛知県　牛ぎゅうさん：鉄人28号が動かせそうです。ジョイスティック？　なんでしょうか？

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×(笑)。人気爆薄。**「プリクラロ」**プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！ **「カラオケGO」**かなりちゃんと募集中(笑)。

▲兵庫県　キュティさん：声大きいと楽しいですよね

どー奴隷

ワンダーフェスティバルの時期が近づいてきます。今年は1月25日だそうです。去年の夏はあまり買えなかったので、今回はお金を無駄遣いせず挑もうかと思います。前回、買い逃した『FV』のハニーなんかが再販されているといいですなぁ。そういえば、ポリタンとお姉さんのフィギュアがいくつか出展されるみたいです。ポリタンはともかく、お姉さんはあるきっかけを境に好きになりました（いずれわかるでしょう……ニヤリ）。できればゲットしたいです。でも、どうせ作らないんだろうなぁ……ってのは、毎度お約束ってことで。（う）

◆12月に買うソフトが1本減ってくれて内心ほっとしている田中先生の にがお絵を描こう!! あて先↓ 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 YWCA会館 「DPSど」係です

まんが／田中まさし（ちなみに、にがお絵は描けないので送ってこないでいいです・笑・その上〒番号3ケタのまま）・イラスト／NDO

ランキング発表

210：週末の怪人
205：G・紅牙
190：のぶすけ
185：矢護
180：RATA
175：祥人
160：田中将司
155：むにゃん
150：柴田赫子、広瀬川秋人
145：小林恭介
140：佐伯まさめ
135：走馬あづみ、NAKO
：北原健光、卯梨
：ごぢうり
130：TOMY、湖山たみ
：美波
120：都賀歩、櫻璃
：雨宮五月、寂原斑
115：S・風雅、離瀬ユキ
110：谷川蛍露、とりお
105：眠るカバ、水鶏
：清和日和子
100：辻槻景太

●95 望州あゆら、香月りん、●90 飯綱、かへえ、十機久也、えんぢまる、卯月渉、児玉督太、●85 月子、市藤にたか、ともの、想あたみ、山口27号、樹塚智、いわきゆーし、●80 莅華、如月龍牙、古川緋色、白羽優希、●75 水輝立、うに、一郎あきら、瀬鈴、太一、めもるん、●70 小薗まり、タカハシヂュン、鯨子、りるひな、バーチ、SATOMI、藤神零式、リンチンチン、HAPPY、マチコ、木村吉伸、速瀬宵、●65 くさかべゆかり、神哉龍、魚屋、浅羅袖揶、山師、●60 成瀬祥雄、にんじん、パグ12匹、藤野ケイ、有久翼、深野樹里、水荻巴、K450、楽柚、彩軌彼方、●55 前川、隣史雷汰、DDT、壬まどら、神野ゆき、大和飛鳥、鳥太郎、乳酸基29号、大類敦士、うに頭、秋月えま、Yuko T、麻里呼騎士団、綾千、杜蓮司、ちったん、えんぜるぽーい、高橋智子、●50 甘露夏生、さかき和子、桐生雅士、老川まゆふぃ、甲斐つるぎ、まみこ、なみなみ、石田知広、蒼ノ助、蘇芳、からなし、月旅行物語、野利山一夫君、ユドウフ、●45 カステラ歩、かばゆ、寿々、楠本由貴恵、蒼月、野々海ちな、ちゃたろう、MAKOTO、50STORM、秘色、えーる、紅河夏、炭素分子、夜月要、アウー、是空斎、テツコ、ひよこ、KAZ、雪太、石井洋美、やまねこ

◀茨城県　勝華魔さん：見かけで判断しちゃいけないのです。

◀宮城県　フォレストさん：まあ、イロイロあるでしょうねぇ。

◀三重県　電気ネズミさん：ティファ力強そうですしね。

▲鹿児島県　幻夢奏者さん：おめでとうございます。良かったです。

▲岩手県　く→にゃさん：ゲームもバンバン。どうです？

▲富山県　いわきゆーしさん：かなり気まずいでしょう。それは。

▲茨城県　深野樹里さん：ありがとうございます。楽しめました？

▲岡山県　ひよこさん：これまたおめでとうございます。

▲滋賀県　ごぢうりさん：オバカさんですから。そこが魅力。

▲秋田県　いふじこうさん：そういうこともありますよね。トホホ。

▲福岡県　櫻璃さん：虫眼鏡がお薦めです。明るい場所で。

◀福島県　FOXさん：凄いです世ねぇ。世の中広いです。

▲茨城県　深野樹里さん：キスしてくれます。

▲石川県　卯梨さん：エロ本は……ちょっと違うデス。

▲埼玉県　しょーじさん：みんなでにゃんこめぇ〜。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは1月21日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この2人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。ギルドで依頼されたお使いクエストの目的地ホールステッドの街にたどり着いた。そこで今回のクエストがギルドの罠だったことが判明、軟禁され尋問を受けることになる。ボクの旅の目的を明かすように迫られるが…。

「実際のところ……」

さっきまでのドキドキが失せ、ボクは妙に落ち着いていた。

「わからないんですよ。憧れて冒険者になってはみたモノの、これから何をしたいのか？　なんて……全然」

大賢者の目元がフッとゆるむ。

「まあ、そうじゃろうな。マーフェア、そんなモンじゃて。おぬしが17の時も同じようなもんじゃったろうが」

「私は17の時、既に部下がいましたから」

「つまらんヤツじゃのう。で、どうするんじゃ？」

ギルド現議長は厳しい目のママでこちらに向き直った。

「力の大きさを考えると、ギルドとして貴方をこのまま野放しにすることは不可能です。選択は3つ。私直属の部下となるか、ラセリアの輪を身につけるか…あるいは……」

「ギルドと戦う、ね」

ローディンが議長を睨む。ラセリアの輪は普通、犯罪者につけられる刻印である。これがあるといつでもギルドにその位置と声を知られることになる。

「……とりあえず……なんとなく……全部イヤなんですけど。あの……少し時間をもらえませんか？　自分の力を確認して、イロイロモノを見て、それから判断したいかなぁって」

「まあ、ソレが順当じゃな。議長、お主の気持ちもわからんでもないが、彼らの言い分も聞かねばなるまい。ここで即戦いを選ぶ愚か者でない以上な」

栃木県　長柄皮ムリさん：

◀東京都　長瀬耕一さん：そろそろ新展開でしょうか？

ハードの神様の犬Σ

え〜と、月並みな挨拶ですが（苦笑）明けましておめでとうございます。今年は年末あたりに、ハードの衝撃的な発表があるのでは……と睨んでるのですが、ん〜どうなんでしょう。ま、犬は犬でも自分の場合は「鼻が利かない」ので、あまり真に受けないでね。でも、遅くとも来年には……フフ。（犬）

★ソニーの次機種ネタを無理矢理ほじってみよー（少し）★

本当は、SH-4の詳細情報をお伝えしようと思ったのですが、年明け早々に他機種ネタは避けたいので無理して情報収集したソニー系の微々たる動向（苦笑）を紹介しちゃいます。

ソニーはご存じのとおり、半導体の設計製造も行う歴とした半導体メーカーで、PSを構成する主要チップも「ある一品」を除いては自社ブランドばかり。ゆえに、チップを造ってもらって購入するカタチを採る任天堂やセガに比べると、チップコストという面では少々有利なんですねぇ。ところが、ソニーといえども製造できないモノがある。それはCPUコア。PSのCPUコアは米ミップス社のR3000というモノで、他社のマイクロプロセッサを製造するには、そのメーカーに対して製造契約を結び、莫大なライセンス料を払わなければいけない。生憎ソニーは、自社で高性能なプロセッサは造っていないし、メジャーなCPUメーカーとも製造ライセンスを結んでいないのだ。国内メーカーでミップス系（R系）プロセッサの製造ライセンスを持っているのは、NECと東芝くらいだろうか。とくに、NECの力の入れようはスゴイものがある。N64のR4300やWindowsCE向けのR4100カスタム、ワークステーション向けのR5000、R10000などバリエーションは国内一豊富。しかし、ソニーがNECに「造って」と頼めるはずもなく、結局ミップスコアの製造ライセンスをもち、ASIC（アシック：カスタマイズLSI）提供に積極的な米LSIロジック社というメーカーに設計を委ね、GTE（3Dグラフィックス・トランスフォーメーション・エンジン＝ポリゴンのジオメトリ演算器）やモーションJPEG（ムービーのフォーマット）のデ・コンプレッサなどを組み込んだR3000内蔵のPS専用マイクロプロセッサを完成させた。それゆえ、プロセッサだけは米LSIロジック社がASIC版権を保ち、厳密にはソニー製ではない。ということで、ちょいと前置きが長くなっちゃったけど、ソニーは次機種にミップス系コアを使う可能性が高いハズ。そうなれば再びLSIロジック社のミップスコア内蔵ASICを使うだろう……ということから、米LSIロジック社のサイトへコネクトしてみた。結果は、表だってそれらしい情報はなかったものの「CW4011〜4020」というR4000系コア内蔵のASICが目にとまった。これらは、64ビットのミップスコアにドルビーAC3とMPEG2デ・コンプレッサを組み合わせたもので、用途として「32/64bitゲーム機への組み込み〜」という件があり、しかもこれらの開発にソニーが関わっているのだ。まぁ、ソニーは家電メーカーでもあるから、DVDを構築する部分の技術協力があってもおかしくないし「それはゲーム機に特化したものか？」というのは飛躍した考えかも知れない。でもね、怪しいよコレ。R4000系コアにDVDデ・コンプレッサの組み合わせなんて、ゲーム機以外の何に使うの？　ねぇ、ソニーさん。

犬くん、年末はひと味違うゲームを購入。なぜかイバる↓

でも、所詮エロゲーなのね。

◆今はこれだと思うのです◆

今回から『ジャスティス学園』の攻略をしますと前回予告しましたが、『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム』の情報が入ったので、急遽内容を変更して特集したいと思います。やっぱ『タングラム』でしょう。（さ）

……ジの構成によって体のパーツが変化するみたい。水中ス……ではありません。そして、完全な新キャラとなるスペシネフ……それなりで、顔がドクロらしい。武器はカマということで、イメージは死に神なんでしょうかねぇ。

後に、これはもう仕方ないことは分かっていて敢えて言わせて頂くと、エンディングが唐突過ぎます。基本的にTVと同じなんですけどね。やっぱ30分かそこらで到達してしまうエンディングでは、まったく重みがないのですよ。TV放送では、1年間積み重ねてきた上で到達したエンディングですから、崩壊シーンがより一層印象に残ってたのだと思うのです。あまりいないと思うけど、このゲームで初めて「Z」を見た人は、一度TVシリーズも見て欲しいです。レンタルショップにあると思いますよ。しかし、このゲームのクオリティでアニメ作り直して欲しいと以前に誰かが書いてたような気がしますが、私も本気でそう思います。ところで続編はどうなるんでしょう。やっぱ「ZZ」なのか？　個人的には、『Zガンダム』のバージョン2を希望します。あ、『Vガンダム』ってのもいいかもしれない。（ほ）

・かすれてます

何に使うんだろうねぇ……それにしても「GirlDollToy」を買ったのか　・楽しい？（魔）

楽しみだ。「オラタン」。オレもやろっと（魔）

どー奴隷

『サガフロンティア』のトレカがそろそろ出るはず。う一む、死ぬほど買ってしまいそうだ。前の『TLS』といい、ファ○通のトレカはいいとこ突いてくるなぁ。今回の『サガフロンティア』は一応ゲームになってるらしいけど、当然遊ぶつもりはなかったりする。やっぱ目的はお金を使いまくってのフルコンプでしょう。それにしてもゲームである以上、通常のキャラクタートレカよりも種類が多いのが難点です。いったい、いくら使うことになるのだろうか。編集部内でも、他に買おうって人はいないし……。（ほ）

「去年末……ちょうど病気してまして、働けず、貧乏でした。ゲームどころか食事を食べられない日々が続き、ついに……大晦日……近所の神社のお賽銭箱に手が伸びてしまいました。ヨロヨロとお金を握って逃げようとしましたが、何も食ってない上に身体ボロボロで走れません。そばにいた巫女さんに腕を掴まれただけで御用となってしまいました。こりゃ警察かなと思ったら……その巫女さんは盗んだお金を元に戻すと、オレにうどんを御馳走してくれました。涙が出ました。そして今年……今、彼女と一緒にいます」栃木県　匿名希望さん：

(前項からの続き)さて、TVを見てないと分からない部分が多いという所まで書いた。しかし、よく考えてみればTVを見たことない(「Zガンダム」を知らない)人は、普通このゲームは買わないような気もしてきた。ていうか、買わないだろう。となると、おそらく初めから「Zガンダム」が好きな人だけを狙って作っているのだろうから、細かいことは問題ではないのかも知れない。実際、私自身はキッチリストーリーは把握できていたので、何の問題もなかった。ただ個人的な意見を言わせてもらえば、隠しキャラのGP-01とGP02もなんか蛇足っぽくて嫌。そんなの入れるならポリノークサマーンとかパラスアテネとかガザとかをフォローして欲しかった。そんでもって最後、キャラを切り替えながらちゃんとストーリーを追ってくれた方が嬉しかったかなぁという感じ。あと、

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみるっす！　なんちて。　(魔)

手軽に参加したい人は

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全能力値を足して25になるようにする
キャラクター名 カタカナ6文字まで	
職業：①、②、またはA～S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①　戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト47はフェネガターンブルムと呼ばれる古代の術増幅器の存在の確認、そして可能ならば装置自体の奪取帰還です。このアイテムは大陸西の街ファーダーンの北の森で発見された「大いなる民の遺跡」に関する古文書に記されていた、まさに伝説の逸品。実際、民間の探検隊が何度か調査に向かったようですが、護衛獣に行く手を阻まれ、大した成果も上げられなかったようです。戦闘と探索、相反する2つの要素をバランス良くこなせるキャラが有利になることでしょう。選択は3つ。①右回りで歩き回る、②直線的に壁を壊しながら進む、③左回りで怪しい場所に寄り道。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。要注意。

締め切りは、次号本誌（65号）発売日の1月30日（消印有効)。コーナー名は「DPSど47」だけでOKです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の67号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第66号　1月30日発売号（第62号発表＋第69号分募集）
第67号　2月13日発売号（第64号発表＋第70号分募集）
第69号　2月27日発売号（第65号発表＋第71号分募集）

今回のあて先は「DPSど47」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D．糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F　火の操術士
G　水の操術士
H　風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P．忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q　魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは61号募集分の発表

▲福井県　マチコさん：主人公、何か企んでそうです。妖しいです。

▲北海道　TOMYさん：リオン、偉そうですよね。子供のくせに（笑)。

まんが／NDO（悪しないと生きていけませんから。っていうよりもやっぱり人間ですよね）・イラスト／C次郎

▲宮城県　からなしさん：いいゲームですよね。やってみるかいアリ。

▲東京都　スティーブンさん：しょうがないですよ。ソレもまた運命。

▲埼玉県　ちったんさん：共通の趣味があるとなおさらですよね。

▲神奈川県　想あたみさん：先輩人気高いですよね。いい加減ですし。

◀香川県　月旅行物語さん：可愛いですよ。特に敵が人気高いです。

◀長野県　湖山たみさん：キャラの性格がはっきりしてていいですよね。

▲岡山県　朔・天野さん：ガンバって最上階を目指して下さい。

▲静岡県　珈珠りいさん＆兵庫県　満月乱舞さん：移植されないですかねぇ？

◀北海道　しげっちさん：確かに。その通りなのです。新聞配達もツライですよね。　雪

▲神奈川県　小林恭介さん：きっと今やってるんですよ（期待)。「ソウルハッカーズ」よりもすごくなるんでしょうか？

◀福岡県　毛の雲さん：大変です。集め始めると……ね。床部にも多いですからねぇ……。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。新年に合わせたわけじゃないんですが……良い話です。なんだかドラマのようですが実際にあったら……泣けちゃうでしょうねぇ。今年が2人とってよい年でありますように。

しかし昔から不思議だったんだけど、なんで大作は1月近辺に発売されるんだろう。「ドラクエⅢ」に始まって、去年の「FFⅦ」、今年の「バイオ2」……受験生は泣いちゃうよね。我慢できる鉄の意志を完備している様なモテモテな貴方ならいいけど、ちょっと休憩なんて思ってついつい6時間ぐらいゲームしちゃうチンカス野郎なオレ様のごとき貴方には厳しい状況。まあ、大抵年末に売る予定だった作品が延期されて……ってパターンなんだけどねぇ……。今年は「ゼノギアス」まであるよ。トホホ。受験生残酷物語。 (魔)

Nights of Knights

クエストナンバー44発表
61号募集分

今回募集のクエスト44はアンコール・ラマンティアの遺跡周辺で起こる謎の現象の調査、原因究明でした。アンコール・ラマンティアは古代クロアティア王国の祭儀場跡と言われるダンジョンです。今回起きた行方不明、集団発狂、正体不明の存在による襲撃などは、全てダンジョン壁面を使用した視覚的なトラップが原因だということが判明しました。このトラップにひっかかってしまった冒険者同士での戦い。かなり厳しいクエストとなりました。

MVP

▶愛知県　藤崎あすかさん：ステッキと言えばやはり、魔法少女　両親に見捨てられましたか……そうして始まる冒険も……まあ、アリなのでしょう　食べていく才能があったのは良かったワケです　妖精さんもいますしね　今回のクエストは結構戦士系が勝ち抜きそうだなと思ってたんですが。まあ、魔法使いも接近戦闘できますからね。

なぁ　って感じ　それはオレの年齢のせいかもしれないけどね(多分作者よりも年上だろうなぁ・笑)　個性的な主人公には何らかの新しい答えを出して欲しいと思ってしまうタイプだしね　オレ　ぷも　だから「もののけ姫」にも納得いかないし　いかんのかなぁ：　そういうコダワリは　すまんね、てこと。あ、そういえば、最近ハマりそうになってるのは「ガオガイガー」勇者シリーズにして初めてオレの心を掴んでる作品　魂こもってます「超龍神が命かける／」ンだけでなく、最終回近くでもかなりグ／ときてます(笑)　CGスゴイしね　「ウテナ」は　全然ダメだったなぁ　オレ　なんだかはしゃげませんでした　BGMはスゴカッタのでサントラは買ったけどね　「ベルセルク」早くLDになんないかなぁ　あとサッカーワールドカップ予選、対イラン戦のLDって出ないかなぁ？　その時の視聴率入りで　出して　フジテレビ　お願いばっかり
(魔)

◀静岡県　鈴影魅晴さん：ヤンママなわけですね　弟……。

◀北海道　奥和也さん：タコは生のまま？　吸盤が……。

◀大阪府　クラゲ2号さん：厳しい弟のせいで……苦労しそうです。

◀岡山県　水鶏さん：うっとおしいでしょうねぇ……。

◀和歌山県　日向アキラさん：西家なんでしょうかねぇ？

◀石川県　卯梨さん：まあでももう……それだけ生きれば……。心残りが？

◀岩手県　どらさん：まあ、呪いを上回る力があれば良いわけですし。

◀和歌山県　高村神楽さん：おちゃめっていうのはどんな感じなんでしょう？

◀大阪府　K450さん：口が悪いと敵を挑発できますし。

◀和歌山県　太一さん：あまりに有名なのも困りモノですよね

◀栃木県　KAZさん　実際、火薬っていい匂いしてすよね

◀神奈川県　白羽優希さん：もの凄い大きいわけですね

▲埼玉県　十槻久也さん：そんなに遠くではないような気がします、そばに……。

◀島根県　野利山一夫君さん：痴漢も多そうですよね。

◀埼玉県　toricoさん：人を操るのは難しそうです。

◀東京都　初陣龍乃助さん：元気良さそうです。ドバーンと。

◀広島県　洋レモンさん：まあ、いつかいいことありますよ(笑)

◀大阪府　浅倉少霧さん：恐がりって……なのに火薬は……。

◀東京都　清和日和子さん：キシャー！とかいって襲いかかるとか？

◀福島県　鍋梨枝さん：兎セットがいい感じです

◀岡山県　のぶすけさん：かなり良くできてます

◀埼玉県　眠るカバさん：男の子なんですか　それはそれで……。

◀神奈川県　如月龍牙さん：お兄ちゃん、「ウカ」なんてしょうか？

◀京都府　香郎実さん：盗みをするのは……泥棒なのでは？

◀神奈川県　G・紅牙さん：魔剣を拾うのはすごい運ですよね。

◀岡山県　水鶏さん：かなりイヤな関係です

◀茨城県　荒華さん：アムロちゃんもママになることですし(笑)

◀千葉県　都賀歩さん：ガンバって書き続けましょう　なのです。

◀石川県　卯梨さん：うにゃうにゃになるのは間違いないでしょう　ね

▲茲賀県　虎次郎さん：大きいですよね　一体どこにいたんでしょ？

ふと気が付くと、「バイオハザード2」の発売まであとわずか。最初の方だけチロっと見たのですが、いやはや期待を裏切らない出来になってそうで待ち遠しいのです。取りあえず、前作のときと同様にまったく情報を遮断して、最初は一気に楽しむ予定です。何度も遊べるゲームのようだし。前作にあったような着替えなどの隠し要素にも期待できそうだし。ああ、早く遊びたいよ～。そういえば「バイオ2」で思い出したけど、「ロックマンDASH」の方は案の定途中で投げ出しちゃいました。 (ぼ)

原稿を書いている現在、97年も残すところ？日。12月も忙しかったのですが、1月も公私ともに忙しそうです。イベントも多いですから。てなわけで本題っす。私が担当している某ソフト、バージョンごとに中身が変わって大変です。仮マスター▶マスター▶製品版の3段階において内容に微妙な違いがあるんです。攻略記事泣かせです。また同じところをプレイですか……。なんてこったい！　面白いのが唯一の救いか？　追伸：そういえばX7補修計画は挫折しました。まぁ、その内修理にでも出すことでしょう。トホホ。　(ち)

最近のオレ様の本事情　相変わらず買ってますか、一時期程じゃないです。というか、前から欲しいと思っていた豪華版(マンガ)は粗方買っちゃったからなんだけど(あ、まだ北斗の拳買ってないや)。最近押してるサンデー系の単行本も年末はそんなに出てないしね。で、とりあえず今回のネタは小説。愛読していた『ザンヤルマの剣士シリーズ』(麻生俊平著　富士見ファンタジア文庫)が終わりました。ザンヤルマの剣という、まあ超古代の武器を手に入れてしまった内気で他人と話すのが苦手な少年がカンバルお話です(多分間違ってないはず)。高校生とか、現在学生な人にお薦めです。『ペルソナ』じゃないですけどイロイロ考えてみることの出来る良い本だと思います。が　個人的にあの終わり方にはかなり異議有り。まあ、このお話に関して言えばアレでも作者の思いは伝わってくるからいいんだけど…でも

▲北海道　古川緋色さん：理解しすぎると危ない気もします。気を付けて。

▲東京都　LUAさん：杖の先の飾りは……かなりイヤな感じです。トホホ。

▲千葉県　都賀渉さん：優しいのですね。ガンバって欲しいモノです。

▲茨城県　美波さん：自分のために。なのです。

▲大阪府　天鼓羅騎士団さん：まあ、技術さえあれば……。

▲滋賀県　ごぢうりさん：一面を持つって……(大笑)。

▲福岡県　雪太さん：というか、かなり勘違いな感じで良いのです。

▲和歌山県　日向アキラさん：しつこい男が勝つこともあるわけです。

▲岩手県　藤島直也さん：いいですねぇ。ペロペロ舐めちゃったりして。

▲愛知県　山口27号さん：しょうがないですよ　ね。

▲福岡県　櫻璃さん：水はなかなか止まりませんから。

▲埼玉県　矢度さん：ソレが自然の摂理です。大事です。

▲大阪府　えんぢまるさん：オヘソを取ったりするですか？

▲栃木県　めもるんさん：猫……脳味噌少ないんですけどね。

▲山形県　週末の怪人さん：きっと王子様と王女様……？

◀鹿児島県　かうち沙耶さん：まあ、強ければいいような気がします。

◀宮城県　霞月さん：ロンゲキンパツにどのような恨みが……根は深そうです。

◀栃木県　ゆきさん：まあ、それはそれで幸せなような……ダメでしょうか？

▲北海道　広瀬川秋人さん：楽しそうなのでOKでしょう。

▲秋田県　石井洋美さん：彼女にって…ペット？

▲京都府　樹塚智さん：かなり暴走です。食べます。

◀愛知県　鳥帽子さん：ベビーシッターからの転職。まあ、良くあります(ないない)。

◀東京都　卯月渉さん：頭に羽根で飛べるんでしょうか？ひょっとして。

◀北海道　ころーにゃさん：母を訪ねて～な感じです。きっとお供に犬と猿が……。

▲大阪府　真宮まゆさん：姉と兄がケンカして……。

▲埼玉県　山田太郎さん：カッコイイです。ゴーゴー。

▲岩手県　KENIさん：危ないですよね。トラップは……。

◀神奈川県　ユドウフさん：ガンバって自分の思う通りに。大事ですよね。

◀群馬県　鈴木君さん：まあ、年頃の娘さんはみんな同じです。ね？　え？　誰？

◀愛知県　藤南真さん：良いことするのって大変ですよね。今日も励まないと。

▲大阪府　雨宮五月さん：かなり意味不明です(笑)。

▲兵庫県　SATOMIさん：ペンは投げても……ねぇ。

▲東京都　藤神零式さん：道連れは……いやですよね。

◀東京都　祥人さん：胸を隠す習慣がないのでしょうね。色っぽいので　です。

◀愛媛県　むにゃんさん：マイク持ってると強そうですよね。歌パワーです。

◀福岡県　一ヶ谷まみさん：小人さんがかなりイヤです。筋肉と裸は……。

まんが　島上県　いわきゆーし(クイズしなきゃいけなさそうで厳しいですねぇ)

◀新潟県　RATAさん：ありがとうございます。今年も……。お願いします。

◀岡山県　水鶏さん：楽しげです。主人公明るめですし。

◀埼玉県　鮭鯖ひらめさん：いいですよね。冒険モノ。わくわくしますよね。

▲奈良県　みんとさん：ワイワイいってそうです。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選はなし！　数字は1117でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、同じ数字はなし！ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！

まんが／山形県　週末の怪人（スキー用の靴下とかそんな感じですよね）

GMCD News

今回のオススメは、「クライムクラッカーズ２サウンドドラマ」です。ＴＢＳラジオ「M's GARDEN」内で、10月～12月まで放送されたラジオドラマに、未放送のスペシャルドラマを収録した貴重な内容になっています。ゲームとは違う、セリエ達の魅力を満喫できる一枚になっています。

現在発売中

・「クラッシュ[illegible]／すかす[illegible]」¥1,223（税込）[illegible]レコード

・「ブラッディロア アーケードオリジナルサウンドトラック」¥2,548（税込）ワンダースピリッツ

・「Hello Hello～ABEテーマ／B[illegible]」¥1,020（税込）ソニーレコード

・「チョロＱ ジェットレインボーウイングス オリジナルサウンドトラック」¥2,854（税込）キティレコード

・「バイオハザード マコババヴィレッジの[illegible]サウンドドラマ」¥2,854（税込）ソニーレコード

・「CDドラマDUO 女神異聞録～ペルソナ」¥3,000（税込）光栄1月21日発売

・「クライムクラッカーズ２サウンドドラマ」¥2,854（税込）[illegible]レコード

◀音だけの世界が恐怖を一層際立たせる。

ゲームソフト激論座談会

「今までにゲーム業界にいてよかったなぁと思ったことを教えて下さい。最近将来の夢として業界に対する憧れが強くなってきていて……たわいない質問ですけど」東京都　松本さん：

魔：あけまして。確かにたわいないですが、大事です。その辺。オレはやっぱ、沢山のゲームで遊べるのが嬉しいなぁ。至福。自分でも買ってるけど、会社のソフトを借りたりとか、メーカーさんにもらったりとか。少しならともかく、これだけ大量な本数をこなすのはこの業界にいないとムリだもんね。

う：オレは昔だと西村知美さんに会えたこと。ありがとう松本さん（現電撃Ｎ64編集長)。最近では三石琴乃さんに会えたことかな。

魔：(笑)。キミの三石さんっぷりは男らしすぎ。三石さんが声を当ててれば確実にチェック入ってるもんな。(ほ）は？

ほ：なし。ツライことばっかり。

う：発売日前にゲームプレイできてうれしいなぁとか、ないわけ？何で続けてるの？

ほ：他に食う手段を持っていないから。

魔：うむ。確かにそうだな。もしも喫茶店でキサマがオーダーを取りに来たらかなりヤダもん。

◀秋田県　いふじこうさん：歩いて来るんですよね……カランコロン。悪い妖怪より怖いです。

ち：会社でゲームしてても、ゲームの話をしてても、寝てても怒られないのはいいですなぁ。

魔：まあね。その辺基本だよね。あと、同好の士が多いから対戦相手なんかに困らないのがステキ。張り合いながらゲームするのってやっぱり楽しいよね。特に前情報のあまりないゲームは燃える。

う：最近じゃ「ロックマンＤＡＳＨ」かね。

ち：私やってないですよ。

魔：キミは「テイルズ」やらないといけなかったワケだし。

ほ：オレもほとんどやってない。

魔：編集の宮田さんがあそこまでハマルとは思わなかったけど。

う：うむ。ちなみに編集の中川さんは友だちがデキたのがうれしかったそうです。その上「ホッとする時間が増えた」のが業界にいてよかったと思う瞬間だそうです。

魔：あ、思い出した。オレ、松任谷由美さんと偶然一緒のエレベーターに乗ったときもスゲーと思った。２人きりだったし。

「カンタンに遊べるゲームがもっと出て欲しいです。『パラッパ』とか『ＩＱ』みたいなヤツ。他にないですよねぇ？」鹿児島県　心ラツキョさん：

ち：いや無いワケじゃないでしょう（笑）。確かに「パラッパ」系は無いけど、ＰＺＧならいいゲーム出てるっス。

魔：まあでも手軽なのによく出来てるっていうゲームは少ないよね。今度エニックスから出る『バストアムーブ』がいい感じかな。

う：編集部的に言うと、その辺のゲームって攻略しようがないから困るんだけどね。

魔：慣れるしかないからなぁ。覚えるとか（笑）。

「最近歳のせいか大作RPGとかを最後までプレイできません。なぜでしょう？　最初のうちは本当に楽しいと思ってるんですよ？おかしいなぁ……」埼玉県　スワヒリ山号さん：

魔：オレも結構ある。でも結局はやるけどね。時間あいちゃっても。同時進行ゲーム多すぎ。(う）はちゃんとこなすよね。いつやってるんだか。

う：寝ないで。

魔：寝ないね。ムチャに。

「ゲームを買うときに参考にするモノってありますか？　私はDPSのレビューと……あとは店で見て。カンです」北海道　しげるっちさん：

魔：オレラはなぁ……実際買う前に遊べちゃうからなぁ……ちょっとズルイよね。

◀宮城県　フォレストさん：ガンバって下さい。レベル99なんてすぐですから（笑）。

ち：まあ、それがこの仕事の良いところなワケで。

う：プレイしたことがないソフトを買うときは身近な誰かに聞くのがベスト。っちゅーか、編集部だと絶対誰かが買ってるし（笑）。

魔：ＤＰＳの読者様の場合……早めに、自分の好みにあったレビュアーを見つけるのがいいんじゃないかな。点数でなく、書いてあるネームからにじみ出てくる本音を読みとると、失敗しないぞ。きっと（笑）。

ほ：あと、奴隷のハガキとか。

ち：そうね。読者様の本音ですからな。

魔：こんな所でも便利なＰＳの奴隷（笑）。でも実際「ペルソナ」なんか奴隷のハガキ見て買いましたってハガキも多いしね。

ち：オレはコレで良いんだっていう強い心を持つのも手ですな。コレさえあればソフトを買っても後悔しないぞっていう。

魔：（う）の三石琴乃みたいな？

う：うむ。

ほ：頑張れよ。みんな。

ち：他人事だね。

魔：本当はゲームが好きで好きでたまらないくせに。

ほ：そう好きさ。大好きさ。

お笑い４コマ道場

４コマは楽しければ勝ち！　ルール無用の悪党もOKです。DPSどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。付録はガンガン４コマが載るからね！　次号もあるよ！　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！

◀大分県　白犬さん：エアリスの、エアリスの髪が……（笑）。よかったゲームでこんなイベント無くて。

◀滋賀県　ごぢうりさん：イジメ…なんでしょうか？　きっと自慢したかっただけですよね。

◀埼玉県　HAPPYさん：というかクッサーというか……剣が長いというか……まあ、それもまたクラウドなのでした（オイオイ）。

◀北海道　谷本光さん：かなりイヤな感じです。でもたくさんいたんですね。……やっぱり。

◀東京都　山師さん：名前つけられませんしね。自分で。ペルソナには。ピカチュでOK。

◀神奈川県　うりぞうさん：いたたたた……。こういうキズは、というか事故はスゴク直りません。みなさんも気を付けましょう。

◀神奈川県　橘慎之介さん：ありませんでしたねぇそういえば。どこの方言なんでしょ？

◀栃木県　Kたろさん：似てるというかまあ、……パーティで疑惑が持ち上がっても不思議じゃないです。

◀三重県　田中将司さん：「ワース」のお面は未だに何に使って良いのか謎になってます。かぶれないですし……。

◀山口県　きりはみしでぃあさん：寝ますよね……って失礼じゃないですかっ（笑）！

◀埼玉県　HAPPYさん：みんなきっとビデオ見て元気だしているのです。ソレがオキテ。

◀福岡県　リンチンチンさん：よほど気に入りましたね。彼が。でもなぜ……ラーメンマン。強いですけど。頭に穴空いても大丈夫。

◀千葉県　杜士さん：そうなんですよね。先進めなくなりますよね。まあ、自業自得？

◀岡山県　水鶏さん：伸び過ぎです。アバンギャルドでステキな気もしますが……アイテムも伸び？

ティス学園」です。実にアツイです。いやぁ、夏の長くて色っぽい指にも惑かれてたんですけどね。違う学校同士じゃチーム組めないし。……でも！　きっとPSに移植されるでしょう、このゲームは（希望的観測）。そして、PS版では自由にチームエディットできるに違いありません（希望的観測マーク2）。その日を夢見て、ゲーセンで腕を磨いておきましょう♦　と思ったんですが、そろそろ先立つものもなくなってきた（イコール、飯も食えない）ので、ちょっとはまじめにお仕事しましょう。あぁ、なんかもう何を言っているのかわかりませんが、とにかく「ジャスティス学園」なのです。・　なんか熱く語っていたら、ゲームやりたくなったって言うじゃないですか。岩使いのがんの字（←なんかわかりづらい）も目の前でヒマそうにしていることだし、ゲーセン行こうか－（←仕事する気配一切なし）　（平）

最近、友人Ｏ君に大量のＭＩＤＩデータをいただきました。おかげでＢＧＭ付のお仕事三昧です。「ファンタシースター」とか「サンダーフォース」など、懐かしの曲がいい感じです。（ち）もMDゲームのデータを探すこととしましょう。「ＴＦⅣ」や「スーパーファンタジーゾーン」あたりが聴いてみたいところですな。「忍」あたりも捨てがたい……。さっそくＯ君に聞いてネットに潜ることとしますか。あとは、音源を８８系にグレードアップできれば最高なんですがね。ただ、結構いい値段なのが悩みどころです。

宵越しの金は持たないという、ムダな江戸っ子気質を発揮して、現在貧乏一直線です。が、食費を削ってもゲーセン行きます。だって、俺のハートをガッチリキャッチしてくれた、イカす殿方が待ってるんですよ。その名も恭介ー　へっぽこなファッションセンス、技名から見るイカした(イカレた、でも可)センス(幻影キックとか……さぁ)、一人称「僕」、クールに見せて実はアツイところ、そしてムダにエッチくさい手つき!!　くはぁ、たまらんす。パートナーがバツかひなたってところが少々気に入りませんが(だってツープラトンがカッコよくないんだもん)、まぁその辺は目をつぶりましょう。というわけで、とにかくカッコいいのです、恭介。赤貧の俺のふところを、逢瀬ごとにますます寒くしていってくれるひどい人。でもＯＫ、心は熱く燃えてるぜ!!　……とかね、そろそろ冷静になりましょう。というわけで「ジャス

PS 拡張計画

最近、会社のパソコンに家から持ってきたＭＩＤＩ音源（ＳＣ－５５ＳＴ）をつなげています。仕事のＢＧＭ用途がメインですが、なかなか楽しいです。容量の許す限りいくらでも曲を流せるのがポイント（ボーカルは×）でしょうかね。　88ＳＴが欲しい（ち）

「メモカが高いです」という意見が結構あります。実際に、純粋な製造原価はかなりの勢いで下がっているはずですし、パソコン用のフラッシュメモリを使用した製品などはお安いです。これだけ利幅が高く値崩れのしていないＰＳ関連商品はないですよね。お得な３枚組も市場から消えつつありますから、限定版などを出すよりも値下げをして欲しいと切実に思います。これで儲けてるのかもしれません。実際、１枚あたりの利益も今なら……。

▲埼玉県　矢部ひろゆきさん：４枚入れられるケースはどうです？

▲新潟県　RATAさん：説明書の厚さなんかも関係してるみたいです。

▲新潟県　鏡原萩さん：体質ですしね。しょうがないかもです。

▲埼玉県　家政イラ子さん：見なくても……ですよね。

▲茨城県　藤野ゆかりさん：どうせなら売ってほしいですよね。

◀大分県　梶倉まさとさん：いろいろあります。デジキューブ。

◀静岡県　えんぜるぼーいさん：セーブ早くなりませんかねぇ？

◀神奈川県　白羽優希さん：これはなかなか怖いかもしれません。

他機種のことも話したい

金が……金がないんです。おかげで年末年始はほとんど何も買えず。いろいろやりたいゲームがあったのに。来年は……来年こそは、新作ゲームにかこまれた幸せな年明けを望みたいっ!!（平）

SS　とはいっても、例年に比べて昨年の年末は少々パンチが不足気味でしたね。正直、ＳＳは特に期待作ってのもなかったし。『センチ』は……さんざ待たされたあげく、なんかいろんな意味でやるせない気分になっちゃうらしいし（さとちーさん談）。まぁ、ある程度は覚悟はしてたことだけど（そのわりに予約はしっかりしてある）。いろんな意味で話題作のこのゲームが出ちゃうと、春までこれっていうものがないしなぁ。「Ｄ＆Ｄコレクション」とかね。待ち遠しいっす。

パソコン　コンシューマに比べて、パソコンは最近なんか元気いいです。年末に出たのでは、育成で『無垢２』、ＡＶＧで「帝都奇譚」がかなりいい感じ。とくに『帝都～』は人魚さんが出てきちゃうもんですからもうメロメロ。世界観もカッコいいです。あとはＳＬＧで「ヴァンテージマスター』『マスター・ジ・アーク』の影に隠れて目立たないみたいですが、個人的にはこっちの方が好みです。あとは、発売が２月に延びた『シークエンス・パラディウム』が楽しみ。うん、パソコンは元気だ。

GB　『ポケットピカチュウ』ってデジタルペットが登場する模様。万歩計機能搭載＆それに連動してるらしいです。３月に2500円で発売予定。で、『ポケモン金・銀』ですが、こちらはヘタすりゃ春発売すら危ないっていう。昨年末、アニメでケチついちゃったことを考えると、仕掛けは早い方がいいような気もするんですが。大きなお世話ですか？

アーケード　待ち駕塚、ケズリ紫鏡がムカつくので、『月下の剣士』は見限りました。今アツイのが『ジャスティス学園』。バリ楽しいっすよ～。人によっては作業しかやってきませんが、それなりに反撃の余地があるところがいいです。ツープラトン、カッコいいし。『ストライカーズ1945Ⅱ』もアツイっす。「ウインターヒート」もお薦め。

クソゲー万才

UFOキャッチャーはお金がかかります。でも、欲しいものがあるとついムキになって……。お店じゃ買えないものだからね。とほ……。　（う）

年末なので、ちょっと部屋をかたづけようと思いたち、かたづけてみると部屋のあちこちから「こんなゲーム持っていたのか」と買った記憶のないゲームソフトがゴロゴロ出てきました。ついついプレーしてしまってかたづけどころではありませんでした。中には「何で買ったんだろう？」というゲームソフトもあり、もったいないやら悔しいやら……。買って満足してあとは部屋の片隅にほっぽっておく……このパターンを何とかしないといつまでたっても貧乏暮らしです。困りました……。

97年の12月に発売される予定だった「女神転生」シリーズのトレーディングカードが売ってません。もしかしたら私の知らない内に売り切れてしまったのか？　と思ったら延期しているみたいです。なんだか最近、ちょっと欲しいなぁ、と思ったものが売り切れだったりちょっとガッカリ。中でもガンダムＧＰ－０１Ｆｂとガンダムヘビーアームズのプラモデルを買えなかったのは残念。ずっと楽しみにしていたのに……。ライターのＺ佐藤さんなんか、新車を買ってウハウハだし。いいなぁ。私も免許取ろうかなぁ。でも、そんなヒマないし。そろそろ新しいビデオデッキ欲しいし……って、欲しいものだらけです。あとは年末ジャンボに賭けるしかありません。いや、マジで。

▲東京都　樹村Ｓさん：もう少しって作品、多いですよね。

▲群馬県　璃珠さん：難しいんですよ。キャラカワイイのに。

▲北海道　子安ユリさん：謎がまた厄介なんですよ。

▲京都府　岡吉さん：ドラえもんＲＰＧでは秀逸です。

▲茨城県　美波さん：やり込むと味が出てくるタイプです。

▲茨城県　勝華麗さん：ロードはねぇ……ＦＣディスクですし。

▲群馬県　H･TANOさん：確かに。その辺大事ですよね。

▲山形県　週末の怪人さん：ゲームはソコソコいけてます。ＯＫ。

▲大阪府　クラゲ２号さん：「Ｉ」は……更に厳しかったのでした……涙。

▲秋田県　いふじこうさん：昔……このソフトをガンガン売った人が床部に……。

▲愛知県　牛ぎゅうさん：泣けますよね。セーブデータは。シャレになりません

▲神奈川県　Ｇ・紅牙さん：いいゲームですよね。売ってたら買いなのです！

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●キャンペーン情報

コナミから11月27日に発売された、「ＭＩＤＮＩＧＨＴ ＲＵＮ～ＲＯＡＤ ＦＩＧＨＴＥＲ２」の発売を記念して、キャンペーンが行われている。キャンペーン期間中に、説明書に付いている応募券を官製はがきに貼り、住所・氏名・年齢・職業・電話番号・性別を明記の上、下記の宛先に送ろう。抽選でカロッツェリアＣＤチェンジャーが当たるぞ！

〒143　東京都大田区大森郵便局留私書箱75号「ミッドナイトラン～ロードファイター２～かっとび！韋駄天キャンペーン係」

（２月28日消印有効）

●イベント情報

「パラッパラッパー」のキャラクターデザインで有名なロドニー・Ａ・グリーンブラッドの展示会が開催されている。キュートでポップな氏の作品はゲームならずとも現在大人気。残念ながら東京、大阪での開催は終了してしまったが、興味のある人は要チェック！　名古屋展はちょっと先だけど興味のある人はＧＯ！　入場料は500円（学生400円）。

開催場所

・名古屋展 3/13～4/7（予定）名古屋パルコ西館７Ｆ「パルコギャラリー」

▲「パラッパ」以外にも、ＰＵＦＦＹのＣＤジャケットも手がけているぞ

▼前回の続き？　いえいえ。ちゃんと変わってます。カタカナに。

■魔王30才モン：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。正月もゲーム。もしかして一生？　ソレも良し。

■犬くん：働くときは本当に良く働く、人の役にたつ犬くん。ハードエロゲニスト。書いといたよ。

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。ギリギリすぎだよ。原稿。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。キミの楽しみって何？　と聞いてみたくなる男。

まんが／石川県　卯鳳（←その名前だけは…）・イラスト／岩瀬さとみ

▲大阪府　えんぢまるさん：憧れてますよね。かなりな勢いで。

▲北海道　京原斑さん：元々脇役ですから……可哀想ですよ。

▲静岡県　うりあーらさん：今頑張っているとこだと思われます。

▲神奈川県　楽柚さん：きっとですね、噂の中とか……。

▲兵庫県　豆狐さん：この頃はって……そうですよね。写真ありそう。

▲神奈川県　佐伯まさめさん：ゲーム自体はステキなデキなんですが……。

▲岡山県　のぶすけさん：ありがたいのです。皆様よろしくお願いします。

▲福島県　朱理和都さん：重いですよね。飾えるのはいいんですけど。

▲山形県　週末の怪人さん：見たかったですよねぇ。さすがに着替えはできないようです。

▲滋賀県　ごちうりさん：かなり楽しげな御姉弟で……愛読ありがとうございます。

▲神奈川県　G・紅牙さん：見ててもぬくぬくしてきて。

▲埼玉県　あんじさん：ちょっとイカンですね。集中。

▲東京都　卯月渉さん：確かに。似てますよね。

▲千葉県　彩軌彼方さん：ガンバってください。

▲埼玉県　オコジョさん：実家……どこでしょ？

▲富山県　いわきゆーしさん：肩にいるんですよ。やはり。

▲三重県　eDeNさん：キャラで買い。それも○です。

▲新潟県　高橋智子さん：いいですよね（笑）。

▲福井県　マチコさん：ラムザがかなりカワイイ気もしますがコレはコレでOKなのでしょう。女の子に間違えてた人も多いですし。

▲東京都　清和日和子さん：トモダチですよね。いいヤツです……ザックス。

▲東京都　山師さん：ダサイんですよね……。でも惹かれました。メロメロでしたって人、多いはずです。山本正之さんの歌は永遠に不滅ですし。歌いましょう。みんなで。

▲千葉県　木村吉伸さん：アルマも……幸せだったですよきっと。

▲京都府　やまねこさん：拳銃が似合いそうですよね。

▲京都府　サクマ式さん：回復役なんですよねぇ……かなり。

▲愛知県　羊のメルさん：指の皮むけましたか……感動ですが。

奴隷の趣味

趣味はいいよにゃぁ～。って前に使ったっけ？　ま、いいや。そんなワケでやはり趣味。人の隠れた秘密を聞かされるとホッとするよね。するする。って、え？　オレだけ？（魔）

「宝探しが趣味です。埋蔵金とか。糸井重里が探していた徳川埋蔵金もこっそり探してます。郷土資料館とかを調べるとですね、結構あるんですよね。まだ見つかっていないお宝って。最近ではインターネットを使ったりも可能ですし。ちなみにコレまでに宝を見つけたことはありません（笑）。宝くじみたいなもんスね」山形県　鳳来さん：

まあ、宝くじが買わなきゃ当たらないのと同じで、宝も探し始めないと見つからないですからね。本格的にやろうとすると、パワーショベルとかブルドーザーとかで、財産を食いつぶすことになるので、ダウジング程度にしておくのがいいと思われます。なにより夢があって良いですよね。まあ、実際宝が見つかるにこしたことはないだろうけど。うれしいんだろうなぁ……。自分の予想が見事的中したときって。学校で習うシェリーマンさんはどんな気持ちだったんでしょうねぇ……。

▲岡山県　あひるさん：大人になってやるとシャレになりません。

▲青森県　児玉啓太さん：編集部でも多いです。ガンガンです。

▲愛媛県　ストレッチマンさん：親にかなり突っ込まれそうです。

▲広島県　洋レモンさん：大切です。よーく見て下さいね。

▲三重県　海夢るりなさん：辞書って面白いですよね。Hな単語とか。

▲大阪府　かさねさん：教室はエコー効きますからねぇ。

▲秋田県　速瀬宵さん：楽しそうです。みんなでやれば変じゃないですよ。

うたまらん、って感じです。ほかにも、ロックマンやキャプテンコマンドー、『ポッツ』のジン・サオトメ……何だか場違いな人もいるけど、「ついに時代は会社対決か？」と言わんばかりのすごいメンツです。私としては飛竜は使うとして、あと1人を誰にしようか迷ってます。キャプテンコマンドーの■場ソーンはカッ■イイし、コマンドでケンモードやゴウキモードにチェンジできるリュウというのも■白そう。でも、SS■の『X-M■N』で練習しているガンビットも捨てがたいし……まぁ、発売まではまだ間があるようなので（2月のAOUショーの前後？）じっくり考えましょう。あと言い忘れましたが、パートナーもただ交代するのではなく、召喚するとしばらく画面に残って戦ってくれます。最大1画面内で2対2の戦いが展開されるというわけです。それにしても、発売が楽しみですねぇ。（う）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききくん：正月は更に金が無いよね。まあでも、過去に買ったゲームやろう。お互い。

■さとちーくん：年末進行でかなり辛そうでした。まあ、キミは大丈夫。まだまだ。お？

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。「TOD」かなり謎が隠されてそうだよね。

■平吉くん：年末はワクワクしてたっぽいのでよし。あまり編集部にもいなかったしね……あ、いた？

カプコンから、「マーヴルVSカプコン」というアーケードゲームが発売されるようです。基本的なシステムは、「X-MEN VS」や「マーヴルVS」と同じように、2人のキャラを選んでチームとし、戦うらしいのですが、今回はさらにスペシャルパートナーというキャラが存在します。詳しい資料がないので、どういう風に戦いに参加するのかは不明ですがどうやら回数制限付きで、あるコマンドを入力すると代わりに攻撃してくれるみたいです（ヴァリアブルカウンターみたいなもの?）。なんといっても、そのスペシャルパートナーの人数がすごい。送られてきたビデオを観ただけでも「虹色町」のサキさんとか、「魔界村」のアーサー、「ボッツ」のデビロット姫や「X-MEN」のジュビリー、アイスマンなどなど。総勢20人以上はいるみたいです。また、メインキャラもすごい。個人的にはストライダー飛竜がいるってだけでも

▲石川県　萩野某さん：次の「ペルソナ」（仮）はきっと

▲熊本県　YURIKOさん：お年玉は子供の味方ですよね。ふみゅー。

▲東京都　那周つかささん：アレです。知っててプレイは厳しいです。

▲神奈川県　小林恭介さん：移植も良いですが、完全な新作も・・・

▲静岡県　彪虎さん：嬉しいですよ。キャラがいいです　特に

◀青森県　児玉啓太さん　とんなソフトになるんでしょうねぇ？

◀愛知県　名古屋の姉さん　台ります　よ　全て時が……

▲福島県　はちかつ柚さん：ソレが基本です。カワイイですよね

▲高知県　えるしさん：どきどきです。酒もまたサガですから。

▲神奈川県　ユドウフさん：そうですね。移動がスムーズじゃないです。

▲奈良県　八色翔さん：そうですね。対戦は欲しかったです。

▲東京都　飛燕工森さん　レベルUPは大事です。大変ですけど

◀群馬県　璃珠さん：今年は16枚？少しだけ寂しい気もします。

◀神奈川県　ユドウフさん：火曜サスペンスなんです。ソレもまた問題？

▲埼玉県　十槻久也さん：戦闘しゃべってくれますしね。OKです。

▲栃木県　めもるんさん：そうですね。きっともうすぐ「2」が……

▲愛知県　いねさん：貼ってもOKです。剣がしやすいですし。

▲京都府　水荻巴さん：ミニゲーム楽しいですよ。レースとか。

▲東京都　藤神零式さん：できちゃうんですよね。確かに

◀大阪府　九頭龍京雅さん：雨ってキレイですよね。パシャパシャ

▶神奈川県　如月龍牙さん：PS2D格闘の中じゃかなりレベルは高い方だと思われます。編集部でも今でもやったりしますし。

◀東京都　初陣龍乃助さん：光の反射具合がかなりステキです。

◀大阪府　ねむりんいちごじゃむさん：着ぐるみカワイイですよね。

▲千葉県　柴田恭子さん：ペルペルって……可愛いけどなんとなく毒電波ぽくって怖い気もします（笑）。

▲茨城県　遠藤和子さん：その分イベントも多そうですし。楽しみに待ちましょう。

▲埼玉県　矢渡さん：いいんですよ。ストーリーも。「ラピュタ」好きにお薦めです。

新年あけましてハガキですね？

朝目覚めたら、家族も街のみんなもゾンビになってました。さて、ここで問題です。まずしなきゃいけないことは？　①「警察に電話する」、②「楽しい気持ちになってみる」、③「ゾンビにアグアグされながらソレをネタにDPSどにハガキを書く」。ピンポーン！はい、山崎さん。「③番」。正解です！　しかしこうなったらガンバルのが奴隷根性。ゾンビになってもハガキです。「おれおれウガウガ、ハガキ」1回死んでも心は錦。ハガキだけは忘れません。

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation

VOL.65

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P147のプレゼント記事を参照）の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、1月29日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.62

①「マリア～君たちが生まれた理由～」菊池志穂さんサイン色紙
小穴淳子（長野県）城谷功（大阪府）

②「アーマード・コアProject Phantasma」1998年カレンダー
伊藤正典（大阪府）西山裕之（静岡県）
古屋葎子（東京都）永田亨（神奈川県）
佐々木芳秦（岩手県）榻伊哲之（京都府）
鈴木和雄（石川県）中野洋介（埼玉県）
大沼浩亮（宮城県）吾妻充高（福島県）

③「アーマード・コアProject Phantasma」オリジナルテレホンカード
谷口良弘（福井県）大土井友浩（岡山県）
丸山啓（東京都）

④「アーマード・コアProject Phantasma」プレミアムポスター
緒方篤史（熊本県）川口博士（愛知県）
竹田こうへい（富山県）矢川浩章（宮城県）
太田茂雄（東京都）

⑤グリップコントローラSPクリア
石倉政直（島根県）田中理絵（福岡県）
道下憲一（広島県）高橋洋（兵庫県）
三浦圭一（東京都）野村圭（京都府）
杉山郷樹（神奈川県）上服部広将（静岡県）
若本慎也（山梨県）田中秀高（徳島県）
伊藤勇雄（埼玉県）白鳥篤（静岡県）
長山信幸（東京都）近藤光作（新潟県）
岩科亜矢（埼玉県）

⑥「ハッピーホテル」オリジナルテレホンカード
足立幸一（愛知県）岡村敦司（東京都）
坂本健一（栃木県）

⑦「新フォーチュン・クエスト」プレミアムブックカバー
宮岡真美（滋賀県）岡阪登志久（和歌山県）
佐藤志保（福島県）塚本仁（岩手県）
香坂梨絵（岐阜県）

⑧PSソフト「風のクロノアdoor to phantomile」
碧山太一（東京都）蛭川夕子（富山県）
田中のりこ（秋田県）

⑨PSソフト「ロックマンDASH～鋼の冒険心～」
中村泰輔（青森県）影山裕（大阪府）
武内悠（香川県）

⑩PSソフト「マリア～君たちが生まれた理由～」
豊田麻由美（山口県）源田清（静岡県）
堂光亜樹（山口県）

⑪PSソフト「闘姫伝承ANGEL EYES」
神山卓也（鹿児島県）下川尚治（北海道）
五関佑一（富山県）

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。
①[特報]フェイバリット・ディア②[特報]ガンダムザ バトルマスター2 ③[特報]ピノッチアのみる夢④[特報]スレイヤーズろいやる⑤[新作]ゼノギアス⑥[新作]バイオハザード2⑦[新作]双界儀⑧[新作]鉄拳3⑨[新作]REBUS⑩[新作]アストロノーカ⑪[新作]ウィザードリィ リルガミンサーガ⑫[新作]スペクトラルタワーII⑬[攻略]テイルズ オブ デスティニー⑭[攻略]チョコボの不思議なダンジョン⑮[攻略]グランツーリスモ⑯[攻略]機動戦士Ｚガンダム⑰[攻略]リアルロボッツファイナルアタック⑱[攻略]フロントミッションオルタナティヴ⑲[攻略]トゥームレイダー2⑳[攻略]クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲！㉑[連載]ＤＰＳソフトレビューthe DEEPER㉒[連載]4色奴隷㉓[連載]電撃プレイクエスチョン㉔[連載]ウラワザデータベース㉕[連載]ロックマン DASHはじめて物語㉖[連載]電撃コラムス㉗[連載]PSの奴隷㉘[Ｇ]悠久幻想曲 2nd Album ㉙[Ｇ]プリズムコート㉚[Ｇ]ノエル～ラ・ネージュ㉛[Ｇ]ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2彩のラブソング㉜[Ｇ]みつめてナイト㉝[連載]新作ソフトステーション㉞[連載]ＮＥＸＴ ＷＡＶＥ？㉟[連載]電撃ランキングステーション㊱[連載]電撃NEWS STATION㊲[付録]ゼノギアス特別描き下ろしポスター㊳[付録]メモリーカードシール攻略Station 上巻SPECIAL

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んで下さい。
①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【4】電撃プレイステーション65号を購入したのはどこですか？
①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キオスク⑤その他

【5】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか？　数字で答えてください。

【6】購入してプレイしたいと思っているタイトル3本をＰ222、223の新作ソフトスケジュールから選んで、その番号を書いてください。

【7】付録CD-ROMつき増刊号電撃PlayStationDを購入したことがありますか？　購入したことのあるものをすべて番号で答えてください。また、今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトル3本をＰ222、223の新作ソフトスケジュールから選んで、その番号を書いてください。
①Vol.39D 1②Vol.48D 2③Vol.53D 3④Vol.58D 4⑤Vol.63D 5

【8】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いて下さい。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも書いて下さい。
①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX

【10】ＲＰＧの攻略記事で一番参考にしているのは何ですか？
①マップ②アイテムやモンスターなどのデータ③ストーリー攻略チャート④ウラワザ

【11】メモリーカードを何枚持っていますか？　数字で答えてください。

【12】ゲームの関連商品（攻略本や設定資料集などの本、フィギュア、テレフォンカード、ＣＤ、原作アニメのＬＤなど）を買いますか？　また、①～③と答えた方は、買っている（買ったことのある）商品について、具体的に書いてください。
①よく買う②ときどき買う③ごくたまに買うこともある④買わない

【13】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか？

【14】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。
①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

【15】【14】の質問で①以外の答えを選んだ方は、下の一覧から1つを選んで答えてください。この質問で⑤を選んだ方は、希望される表紙について、具体的に記入してください。
①アイドルの表紙を希望②ゲーム以外（アニメやマンガなど）の表紙を希望③1人のイラストレーターさんに続けてほしい④ＣＧ（3Ｄポリゴンで描かれたものなど）の表紙を希望⑤その他

【16】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入したのはいつですか？　下の例のように「何年何月ごろ」というふうに答えてください。
例：1998年1月ごろ

【17】ソフトの貸し借りはしますか？
①よくする②ときどきする③しない

【18】ゲーム雑誌を購入するときに、どういった点を一番重視しますか？
①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事（「ＰＳの奴隷」「電撃ＰＳコロシアム」や特集企画など）⑥レビュー⑦攻略付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【19】興味のあるソフトの情報が一番読みたいのは、そのソフトの発売のどれくらい前ですか？
①発売の半年以上前②発売の3カ月程度前③発売の1カ月程度前④発売の直前⑤発売後でよい

【20】電撃プレイステーション65号への意見・感想を書いてください。

電撃PlayStation 65号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.65

『ガーディアンリコール ～守護獣召喚～』オリジナルグッズ

1 GR声優よせがき色紙 3名

▶主要3キャラの声優さんが書いてくれた貴重な色紙なのだ。

2 GRポスター 3名

◀こちらは告知用ポスター。発売日(春予定)まで、コレを見て長い冬を乗りきるのだ!(提供:エクシングエンタテイメント)

『クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲～』オリジナルグッズ

(提供:SCEI)

3 クラッシュぬいぐるみ 3名

◀全長約35センチのイカした「バンディクー」ぬいぐるみ。かなりしっかり作ってあるぞ。ズボンを脱がすと…おおっ!

4 クラッシュ下じき 10名

▲下じきの裏は踊りの解説付きだ。みんなで「クラッシュダンス」をマスターしようぜ!

5 ラングリッサーカレンダー&ポストカード 5名

◀▲「ラング～」のオリジナルグッズ。PS版のIII以外にI&II、IVのものも入っているよ。

(提供:ワールドアオヤマ)

6 i miss you テレカ 3名

▼CD－ROM付きミュージックマガジン、『i miss you.』のテレホンカードだっ!

(提供:コンパイル)

7 ダムダム・ストンプランドキーホルダーセット 20名

◀かわいいキーホルダーをセットで。

(提供:SME)

各3名 PSソフト

成人式には晴れ着でゲーム。大人になってもゲームを愛する気持ちを忘れない、そんなみんなに♥

8 スーパーライブスタジアム

▲ビジュアルで魅せる、トークで燃える! アクエスが放つ、エンタテイメント性バリバリのプロ野球ゲームだ。

(提供:アクエス)

9 マイクロマシーンズ

▲おもちゃ箱から飛び出したような小さなマシンが、机や庭を大暴れ! 超キュートなレースを楽しもう。

(提供:ナムコ)

10 REAL ROBOTS FINAL ATTACK

▲ガンダムやダンバインを操作して、熱いバトルに勝ち残れ! 完全3D空間で展開される、対戦STGの決定版。

(提供:バンプレスト)

11 バトルアスリーテス 大運動会オルタナティヴ

▲TVアニメも絶好調の「大運動会」。アニメに負けないムービーも必見のSLGだ!

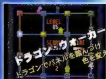
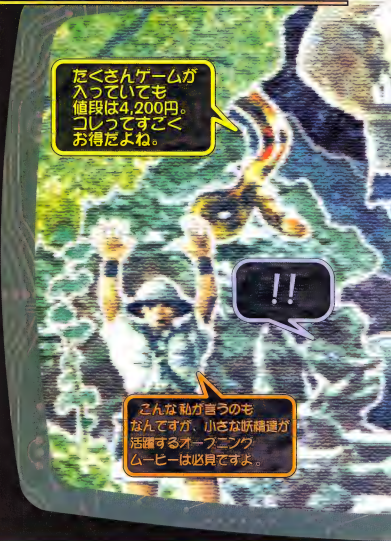
(提供:インクリメントP)

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.69(2月27日発売)で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。安心してご記入ください。

CHECK POINT!

本誌62号の「謎の」シールは取っておいてくれたかな? 今号の付録にも、謎のシールが2枚。これで計4枚だ。あとは67号のシールを合わせれば、謎は解ける!……のか? 合計6枚のシールを使って1枚の絵を作り、編集部に送ればビッグなプレゼントが!……ある? (あります)詳しくは67号でね。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、商品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

あの日のゲーセンに帰ろう

たくさんゲームが入っていても値段は4,200円。コレってすごくお得だよね。

!!

こんな私が言うのもなんですが、小さな妖精達が活躍するオープニングムービーは必見ですよ。

質問者・よいこ

Q.「セロファーンズ」のオープニングムービーが気になるんだけど。

A.そのとおり、「セロファーンズ」のオープニングムービーは 繊細かつファンタスティックな仕上がりで、なかなかのモノじゃよ。ゲーム筐体に100円玉を入れると中では小さな妖精たちがせっせと働いていて、ゲームが始まるまでをムービーで見ることができるのじゃよ。うーん、ゾクゾクするのう。実はワシもこのムービーに出演して……おっと、詳しくはゲームを見てのお楽しみ。それではまたな。

回答者・ゲーセンの神

PlayStation

マウス、ガンコントローラ
ボリュームコントロラーにも
対応しているのよ。

70年代調の
新作ゲームが
なんと、12本も
入っているんだ。

「セロファーンズ」とは古くて
懐かしい雰囲気がいっぱい。
それでいて新しいゲームなのさ。
このこだわりは普通じゃないね。

ダンシング・ズー
かわいいけれど、手強い奴ら

コンピュータ・ブロック
まじりっけなし！
正統ブロックくずし

ウイウイ・ジャングル
ジャングルの平和のために
射ちまくれ！

カーニバル・ハント
懐かしの射的をバーチャルで

ガンファイター
君の銃で街の平和を守りぬけ

ミステリー・プラネット
ロケット発射でパネルをゲット

新作なのにいきなり古い
セロファーンズ™
セロファーンズ

好評発売中
販売価格4,200円

START

V-RALLYホームページへのアクセス　http://www.spike.co.jp/v-rally

発売元／株式会社スパイク〒153東京都目黒区中目黒2-10-15 山手Kビル Tel 03-5722-7793 Fax 03-5722-779

辛く、厳しい
FINISH
INFOGRAMES
Spike
V-RALLY
Sammy
さまで、ライブに伝わってくるリアルを超えたライブなラリーレースゲーム！
アーケード・チャンピオンシップ・タイムトライアルの3モード。———— ¥5,800［税別
1998.1.8 IN STORES
ラリーという名のカタルシス
V-RALLY
CHAMPIONSHIP EDITION

PlayStation
HELLO!!
RUPTUREFARMS

愛と友情の、おたすけアクションゲーム。
ABE a GOGO
エイブ・ア・ゴーゴー
IN STORES NOW!!
プライスもゴーゴー 5,500yen(without tax)
GAMEBANK
ゲームバンク株式会社 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ホームページ http://www.gameba
Oddworld Inhabitants Abe's Oddysee™ ©1997 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Created by Oddworld Inhabitants, Inc.Published by GT Interactive Software Corp. Distributed by GAMEBANK Corp., under sublicense from GT Interactive Software Corp. GT and the GT Logo are trademarks of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.
GT Interactive Software
FamilyMart
プレイステーション用ゲームソフト
ABE a GOGO イメージソング
ソニーレコードより好評発売中!
B/V [bi:bui]
B/V [bi:bui]デビューシングル
"Hello Hello ～ABEのテーマ～"
Sony Records SRDL-4463
この撮影の日、ワタシ病欠しちゃって、
水色の携帯電話を持ってるの、じつは
ワタシのはずだったんです。クヤシー!
[B/V 4人組のひとり、亀村 愛]

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
アナログコントローラ（SCPH-1200）DUAL SHOCK 対応
あっ「R」だ。
僕らは「R」を忘れない。
CONTENTS
◆ R・TYPE・R・TYPE II
◆ デジタル設定資料集「R'S LIBRARY」
◆ 最新作「R・TYPE⊿」ムービー
R・TYPES
僕らの「R」キャンペーン実施中!!
商品の解説書にあるクイズの答えを書いて送ろう！
抽選で特製オリジナルグッズをプレゼント！
2.5(Thu)BLAST OFF AND STRIKE 5,800Yen（税別）
irem
アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社
〒924-0051 石川県松任市福留町655番地
ユーザーサポート・TEL:076-277-3803
スタッフ募集中 ①CG・グラフィックデザイナー ②プログラマー
詳しくはお気軽に☎076-277-3800 担当吉本までどうぞ
ホームページアドレス・http://www.irem.co.jp/

電撃PlayStation-G
熱烈歓迎超高級美少女系電脳遊技最新情報満載特集号
悠久幻想曲 2nd Album
プリズムコート
ノエル～ラ・ネージュ～
ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 彩のラブソング
みつめてナイト
イラスト／

サブキャラ&戦闘についての情報もキャッチ!!

悠久幻想曲 2nd Album

会話画面やスゴロク画面も紹介するわよっ! しっかりチェックしておいてねっ

前作で仲間になったメインキャラたちがサブキャラとして登場! スゴロク&バトルシーンの画面写真を入手! などなど、今回も『悠久2』に関する最新情報をバッチリと紹介していくぞ。

悠久幻想曲 2nd Album	
3/26 育成SLG	▶¥5,800(予) ▶メディアワークス
	▶MC(ブロック数未定)

サブキャラクター 前作のメインキャラも登場することが判明！

前作を熱烈に愛してくれているファンのみなさんに吉報！ なんと前作でメインキャラとして活躍した仲間たちが、今回も登場することが判明したのだ。これはうれしいよね！ 現在のところ、誰がどんな形で登場するのかは不明。でも、いろんなイベントに登場するのは間違いなさそうだぞ。では一体どんな関わり方をするのか？ そのへんを予想してみたのでチェックしておいてね。

新キャラとの関係も楽しみ

▶前作のメインキャラだけに、今回のサブキャラたちはとっても個性的。メインキャラより目立ったりして！

◀アレフの頭には帽子ではなくバンダナが！ 服装も変わっているぞ。でも性格は変わってないみたい。

▶ピートは街のウワサに詳しそう。戦闘に参加し、あのパワーを見せてくれる!?

仲間に加わることはないのですかねぇ？

前作がそうだったように、サブキャラが仲間に加わることはまずないだろう。ただ、イベントで一緒に行動するということは考えられそう。道を案内してくれるとか、捜し物を手伝ってくれたりとか……。どんな形であれ、顔を出してくれるのは嬉しいよね。

◀カッセルじいさんも健在！

▲服装が変わったせいか、なんだかグ〜ンと大人っぽくなった感じのエル。マリアとの関係はどうなっているのかな？ ちなみにこの場所はさくら亭のようだ。

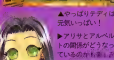
みんなどんな暮らしをしているんだ？

▶由羅との関係が気になるところ。真相は？

『悠久2』は、前作の過去の話なのか、それとも未来の話なのか？ という時間的なことは、ゲーム中に明らかになる。ただ写真を見る限りでは、サブキャラたちは前作のときと同じような生活をしているらしい。でも、メロディだけはどこかでメイドとして働いているようだけど？

◀マジメに学園生活を送っているようだ。相変わらず会話に★が入る。

ジョートショップは営業していますか？

ジョートショップを訪れると、おなじみの２人が暖かく迎えてくれるみたい。お店は健在らしいけど、前作の主人公はいるのかな？

▲やっぱりテディは元気いっぱい！

▶アリサとアルベルトの関係がどうなっているのかお楽しみ。

育成 最新バージョンの画面写真を入手！

育成画面のグレードが一気にアップ！ 細かい仕事のデータがバリバリ加わったぞ。さらに仕事中の画面やプロフィール画面なども仕上がってきたのだ。開発もいよいよ最終段階に突入かな？ それじゃここで、それらの最新画面を一挙に紹介しよう。

▲休日画面。ローラのところへ遊びに行くとしたら、やっぱり教会かな？

▲仕事の依頼主、内容、要求スキルなどが一目瞭然！ 仕事を切り替えたいときは黄色の矢印をクリックするだけ。

▶仕事中の画面。どうやら主人公はジョートショップの仕事をしているらしい。

プロフィール画面をチェック

なんと全筋力、耐久力などの身体的な能力値が登場！ キャラの個性がより明確になっている。さらに、能力値の横にある「＋５」といった表記。これは何かを装備すればアップする、ということかな？

▶キャラによって得意、不得意な仕事もあるのかも……。

戦闘 初公開のスゴロク＆バトルシーンを紹介！

いままで謎だった『悠久２』のスゴロクとバトルシーンがついに公開されたぞ。画面を見る限りでは、システムに大きな変更はなさそうだ。また、今回のスゴロクイベントは、強制ではなく、任意でできるらしい。つまり、１回もスゴロクイベントをやらずに、ゲームをクリアすることも可能なのだ。詳しいことは続報を待っていてね。

自警団第三部隊行動開始！

▲▶マスやルーレットのグラフィックは一新され、わかりやすくなっている。

闘技場での戦い

今回の闘技場は、仲間１人を連れて行ける！ ということは以前にも紹介したけど、そのときのバトル画面も入手したぞ。敵の数や勝つとパラメータが変化するのか、などに関してはいまだに謎。だけど仲間を連れていけるので闘技場の価値は前作以上にアップしているはず。連携攻撃が使えたりして……無理かな？

▶２人で戦えるということは、やっぱり敵も強くなっているのかも？

コワ〜イ怪物とかもいるのかな？

▼敵の攻撃を受けてしまったリオ。今回の敵には、どんなキャラがいるのだろうか？

リオ：うわあっ！
（命中！）
（２８のダメージを受けた）

が、がんばります

第4回 悠久のひろば

みんなから寄せられたハガキを中心にお届けするこのコーナー。今回は主題歌に関する情報も紹介するぞ。

イラストレーション部門

初投稿の方から常連さんまで、みんな本当にたくさんのハガキをありがとう。あんまりハガキが多くて、うれしい悲鳴をあげているくらいなのだ。今回はそんなハガキの中から20点を掲載するぞ。

▶青森県　鈴原橙果さん：2枚組の素敵なハガキをありがとう。受験もガンバってね。

◀大阪府　吉岡卓哉さん：スゴイ気合いだね。今後も応援よろしく！

▼三重県　鉄火丼さん：かなり有力だけど、ローラも人気があるぞ。

▼兵庫県　流々煙さん：掲載が遅れてゴメンね。

▲兵庫県　芙略未緑さん：女性ファンも急増中！

▼東京都　明星飛鳥さん：イベントもあるかも。

◀岩手県　玉蘭さん：次回作も期待してるよん。

▲福岡県　雪泉さん：たぶんピッタリだ。

▲栃木県　めもるんさん：活躍に期待！

▲新潟県　ダイゴウジガイさん：笑顔がステキ。

◀香川県　航愁さん：こっちもカワイイのだ。

▼愛媛県　海松屋いさぎさん：注目の2人だね。

▲秋田県　石井洋美さん：確かに仲が悪そうだけどゲームではどうかな？

▲神奈川県　陸さん：前作のテディよりも頻繁に登場するらしい！

◀北海道　みのむしさん：耳付き!?　▶神奈川県　秋乃理さん：食べます。

▲大阪府　哀さん：こっちの常連さんになっちゃおー。

▼山口県　ピノキオさん：初プレイはこの3人？

◀香川県　ぬめ鶴さん：貴重な感想をありがとう。今後ともよろしく！

お楽しみの追加情報!!

◆PS版のオープニング&エンディングソング収録完了！

PS版「悠久2」の元気いっぱいのオープニングソング、それに感動的なエンディングソングの収録が終了したぞ。オープニングはタケカワユキヒデさんが作詞、作曲を担当。歌は田中理恵さんで、タイトルは「永遠の親友」。そしてエンディングは、トリーシャ役の飯塚雅弓さんが歌う「Ｍｙ　Ｄｅａｒ…」だ。どちらもゲームの雰囲気にピッタリで大感激。みんなゲームの発売日を楽しみに待っていてね！

◆いろんなおハガキ大募集！

仲間になる10人のメインキャラほか、サブキャラのクレアとヘキサなど、「悠久2」のイラストハガキを大募集だ。また、記事に関する感想や希望なども待っているので、何か気付いたらバシバシ送ってほしい。グッズや同人誌なんかも大歓迎！　右のあて先までよろしくね。

あて先　〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F　電撃PS編集部「悠久のひろば」係

プリズムコート

6人の少女たちの熱い青春がいま始まる!!

期待の女子高バレーチーム育成SLG『プリズムコート』。発売も間近に迫った今回は、このゲームのシステムを徹底紹介するぞ。これでゲームの予備知識はバッチリだ!!

プリズムコート

2 19(予) 育成SLG	▶¥5,800　▶富士通パソコンシステムズ(FPS)
	▶MC(1ブロック)

中西智里

朝霧高校バレー部のアドバイザー。バレーに詳しく、生徒を見る目も確かで、的確なアドバイスをしてくれる。誰にでも優しく、生徒の人気も高い。

育成

『プリズムコート』のメインとなる育成パート。ここでは、6人の女の子を育て、1つのチームを作り上げることが目的となる。育成方針によって、朝霧高校バレー部はさまざまな個性を持つチームになるぞ。

京極ナツキ

抜群のジャンプ力とパワーを持つ天性のアタッカー。ただし、すごいノーコン。熱血バレー少女だが、その情熱が空回りしてトラブルを起こすことも。

このゲームの育成パートは、1週間単位で進行する。プレイヤーは、毎週、女の子の中から1人だけ、スケジュールを決定（特訓）することができる。それ以外の女の子は、自分なりのスケジュールで1週間を過ごすことになるのだ。スケジュールを組んであげると、その女の子のプレイヤーに対する好感度がアップする。ただ、放っておいた女の子の好感度は逆に下がってしまうので、あまりひいきばかりするのも問題だぞ。

▶1人を呼び出してスケジュール決定。弱点の補強に最適。

◀好感度の高い女の子は、登下校中によく現れるのだ。

練習メニューはこの3種類！

練習時に選択できるのは大別してこの3種類。パラメータなどが上がってくると、よりハイレベルな練習が可能になる。

●基礎練習

基本中の基本となる練習。筋トレはパワー、ダッシュはスピードなど、練習に対応したパラメータが少しずつアップする。ただ、ポジションレベル（各ポジションの熟練度）は上がらないので、中盤以降は無理に選択する必要はない。

●個人練習

アタック、レシーブ、トスなどの、バレーボールに必要なテクニックを習得するための練習。この練習法をこなすことで、基礎パラメータのほかにポジションレベルを上げることができる。中盤以降、重要になってくる練習法だろう。

●チーム練習

チームワークの強化を目的とした練習法。一緒に練習を行った女の子同士の友好度が大きくアップするほか、基礎パラメータ、ポジションレベルも上がる。また、必殺技の練習は、ここに分類されている。終盤以降、重要になってくるぞ。

私たちには得意なこととそうでないことがあるわ…強いチームを作りたいならポジションには気を付けるべきね…

宗田理央

無口で、感情を表に出さない少女。攻守ともに高いレベルでこなすことから、過去にバレーをやっていた経験がありそうだが、詳しい事はわからない。

プレイヤーが監督になって最初にする仕事が、女の子のポジション決定だ。ポジションは4種類あり、女の子たちは基本的に自分のポジションに見合った練習をするようになる。

◀選手をどのポジションにするかでチームカラーは決まる。これなら攻撃重視って感じだ。

アタッカー

強力なアタックを武器とする攻撃の柱。その性質上、体力的にもっとも過酷なポジションとなる。ジャンプ力、パワーが重要。

レシーバー

すばやい判断とカンで相手の攻撃をレシーブする、守りの専門家。アタッカーに次いで、過酷なポジションとなる。

セッター

アタッカーにトスを上げるのが仕事。体力的にはもっとも楽だが、攻撃を組み立てる賢さと、ボールの下に入るすばやさが問われる。

オールラウンド

どんな仕事もバランスよくこなす、文字どおりのオールラウンドプレイヤー。汎用性が高いので、チームに1人いると便利。

試合

ゲーム期間は25ヵ月。全国制覇のチャンスは4回しかありませんわよ

◀コーチ就任以来最初の都大会。まずはこの大会で優勝するのだ。

このゲームでは都大会、全国大会と2つの大会がある。当然最初の目標は、全国大会出場のために都大会制覇となる。都大会は毎年6月と1月に、そして全国大会は8月と3月に開催される。ゲーム期間は1年目の7月から25カ月間だから残された都大会、全国大会はそれぞれ4回ずつ。つまり全国制覇のチャンスは4回しかないのだ。

高村香純

まじめな優等生だが、実はかなりの頑固者。しかもキツい性格でチーム内でも孤立しがち。バレーは初心者だが、冷静な判断力でレシーバーとして活躍する。

普段のつらい練習はすべてこの日のため！　全国大会制覇を目指し、目の前に立ちはだかるライバルたちを打ち倒せ!!　プレイヤーは女の子たちに的確な指示を出し、彼女たちを勝利へと導くのだ。

都大会　最初の壁、西村京子を打ち倒せ！

毎年6月と1月の都大会。この大会では、西村京子率いる十角館高校がナツキたちの前に立ちはだかる。都大会優勝の常連校だけあって、その実力はかなりのもの。この十角館高校を倒すには、西村京子の必殺技・レインボーサーブをどうやって破るかが課題となる。

全国大会　四天王、そして最後の敵が待ち受ける!

全国大会では、四天王、そして女子高校バレーの女王・鮎川こずえたち5人がそれぞれ率いる強豪5チームが立ちはだかる。十角館高校すら簡単に打ち倒すほどの実力を持つ四天王チームに、ナツキたちは勝てるのか？　そして、女王・鮎川率いる富士見ヶ丘高校と相対することができるのか!?

私たちの日頃の成果が試されるときです　先生も的確なサインを出して、私たちを助けて下さいね

このゲームの大きな魅力の1つである試合。この試合はラリーポイント制で、基本的にオートで進行する。文字どおり、日ごろの育成の成果が表れる場といえる。ただ、プレイヤーはサインを出したり、タイムアウトを取ってアドバイスするといったような手段で、ナツキたちをバックアップすることが可能。特に、相手の必殺技に苦戦しているときなどはアドバイスから攻略の糸口を見つけたりするので、責任は意外に大きいぞ。

タイムアウト

タイムを取って、女の子たちにアドバイスする。また、体力を回復させることもできるぞ。

◀タイムは1試合中2回しか使えないので、とるタイミングが結構重要になってくるぞ。

サイン

サインの種類は、攻撃重視、体力温存、必殺技を使え、リラックス、頭脳プレー、守備重視の6種類。これを、それぞれの女の子に出すことができるのだ。アタッカーも後衛になったら守備重視にするなど、状況に応じてサインを出せば、勝利にぐっと近づくぞ。

◀かなり体力を消耗するが、必殺技は破壊力抜群！　ここぞというときにはビシッと決めたい。

▶サインも万能ではない。例えば攻撃重視にすると、守備が甘くなってしまったりするのだ。

▲必殺技はサインを出さないと使ってくれないのだ。

笹沢早苗

中学生時代からセッターひと筋で、そのテクニックはチーム随一。性格は控えめだがよく気がつく女の子で、チームのみんなと仲がいい。ただ、体が弱い。

イベント

『プリズムコート』最大の楽しみとも言える各種のイベント。ここでは、イベントに関係するシステムについて説明するぞ。

お楽しみ! のイベントは友好度と好感度がポイントだよ

辻真琴

この「プリズムコート」には、実にさまざまなイベントが用意されている。そんなイベントの中で、もっとも注目したいのが好感度によるイベントと、友好度によるイベントだ。前者は言うまでもなく、女の子のプレイヤーに対する好感度の高さによって発生するもの。面白いのは後者で、これは女の子同士の仲の良さによって発生するイベントなのだ。こちらのイベントには基本的にプレイヤーは関与しないものの、ちぐはぐだった女の子同士の関係が、良くなっていくのを見ることができるぞ。ある意味、プレイヤーの育成方針が、もっとも評価されるイベントといえるのだ。

バレーはまったくの素人だが、チーム内ではもっとも身長が高く、活躍が期待できる。性格はボーイッシュでさっぱりしているが、意外に純なところもある。

▶合宿中の1コマ。こんな風に、イベントで必殺技を習得することもあるのだ。チーム強化のためには、うれしい限り。

▲スケジュール実行中にもイベントはたくさん発生する。いくつ見れるかな?

POINT 友好度によるイベント発生条件とは?

イベントの中でポイントとなるのが、この友好度によるもの。これは、一定の期間が訪れたときに、対象となる女の子同士の好感度が一定条件を満たしていると発生するのだ。チームワークの良さはそのままチームの強さにつながるから、ある意味うれしいイベントといえるのだ。

◀友好度は、パラメータ画面で見ることができる。

▶このイベントは、学校行事に関係していることが多い。

▶好感度が高いと、こんなイベントも♥

先生ぇ〜このゲームはねぇ、マルチストーリーなんだよぉ

岡嶋あかり

このゲームはマルチストーリー! ゲーム中のプレイヤーの選択によって、語られるストーリーが変わっていくのだ。基本的に女の子1人1人をメインにしたストーリーが1つずつ、合計6種類用意されている。だけど、もしかしたら、それ以外にもストーリーがあるかもしれないね。

▶各ストーリーのテーマはスポ根、恋愛、パロディなど女の子によってさまざまだ。

▲女の子たちの過去や悩みが明らかになることも……。

中学生時代は高跳びをやっていたため、ジャンプ力は抜群。頭もいいが、動きはトロく力もない。このちぐはぐな能力が、チーム作りのキーポイントに!?

もう少しだけ待てば 3人 柚実 涼 千紗都 に会える!!

DVで映画

▲頬杖をついて、こちらに話しかけてくる柚実。リラックスした雰囲気だ。

▲優雅な感じで、椅子に腰掛けている涼。

▲後ろに伸びをする千紗都。ちょっと退屈そう？

3人の魅力的な女子高生とテレビ電話を通じて会話を繰り広げる、ヴァーチャル・コミュニケーションソフト、『NOëL—La neige—』。残念ながら発売は延びたけど、今回も最新のゲーム画面を紹介していくので、これを見て、今まで以上に大いに期待をふくらませておこう。

一時はゲームストーリーの開始時期と同じ12月末の発売が決定し、ファンのみんなの期待度も大いに高まっていた『NOëL-La neige』。残念ながら発売は2月に延期されてしまったけれど、それも作品の内容をより完成度の高いものにするためとのことだから、あとほんの少しだけガマンして待っていてほしい。柚実、涼、千紗都の3人との、素敵な恋が楽しめる日はもうすぐそこだ！

NOëL —La neige—

NOëL —La neige—
ノエル〜ラ・ネージュ〜

2月(予) ETC	▶¥6,800 ▶限定版¥8,800 ▶パイオニアLDC
	▶MC(1ブロック)

※画面写真は、すべて開発中のものです。

最新ROMでわかった豊富なリアクションを紹介。

『La naige』で注目したいのが、会話中に女の子たちが見せる変化に富んだリアクション。本作では前作の2倍以上の動画枚数を使用して、いっそう豊富なバリエーションが楽しめるようになっている。会話中に横を向いたり、カメラのほうに向かって顔を近づけたりといった女の子のアクションはもちろん、彼女たちが着ている服装も日時・季節に応じて次々に変化する。ときには、着ている服の話題が会話に登場することもあるから要チェックだ。

また、彼女たちの友人や家族といった周囲の人々も、画面に登場してくる。本作の会話画面は、一瞬たりとも見逃せないぞ！

▲胸を押さえて、頬をピンク色に染めている千紗都。ちょっとドキッとする瞬間だ。

◀椅子の上で膝を抱える千紗都。

◀両手を合わせて祈るようなしぐさの涼。

▲オーバーなアクションがとっても可愛い柚実。

▲話がはずむと、こんなリアクションも見られる。

画面のバリエーションも、さらに多彩に!!

『La naige』でも前作と同様、相手の女の子が留守のときにVP(ビジュアル・ホン)をコールすると、留守番電話が応答する。ここでは、本作での留守番電話の画面(左の3点)を初公開しよう。なんと本作では、この留守電の画面が1人の女の子につき、複数用意されているぞ。だから、女の子がいない日でも留守電の画面を見るためにコールする、なんてことになるかも!?

また、熱心な『NOëL』ファンなら、下で紹介している2点の画面写真が、これまでのものと少し異なっていることに気づいたはず。開発が進むにつれて会話画面のレイアウトが変更されたのだが、実はなんと、画面上の時計やVOIDを消去することもできるようになったのだ！

▼柚実の留守電。受験勉強中に録画したのかな？

▲涼の留守電は本当に"インフォメーション"っぽい感じのもの

▼会話ボールがあるプールウィンドウも移動可能だ。同時に時計とVOIDも消せば、柚実の表情がくっきり！

▲時計とVOIDを消した状態。涼の部屋がさらに隅々まで見られる。

◀千紗都は、はんてん姿で登場。何度でも見たくなるような元気な留守電だ。

ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2

彩のラブソング

発売日も決定!!

ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 彩のラブソング	
3/19 AVG	▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(1ブロック)

登場する全キャラを大紹介!!

『虹色の青春』に続くAVG、『彩のラブソング』に登場する全キャラがついに発表された。ヒロインは決まっていたものの、ほかに誰が登場するのかと気がかりだったサブキャラも、今まで不明だった新キャラの名字もすべて決定。ということで、全員を一挙に紹介しよう。

片桐彩子（CV:川口雅代）

美術部に所属する高校2年生で、本作のヒロイン。文化祭を目前に控えたある日、ギターを弾きながら新曲作りに励んでいる主人公と出会う。

バンド「彩」のメンバーたち

主人公が組んでいるアマチュアバンド「彩」のメンバーは、3人ともこの作品オリジナルの新キャラ。「彩」は校内でも人気が高く、文化祭で催されるバンドコンテストでも一番期待されているバンドだ。この中で、主人公はギターを担当しているぞ。

美咲鈴音（CV:桑島法子）

キーボードを弾く鈴音ちゃんは、1つ年下の高校1年生。主人公とのイベントも期待できそうだ。

大沢巧実（CV:置鮎龍太郎）

ベースを務める巧実は女の子にモテモテ。バンドの人気も、彼の存在によるところが大きい。

田村康司（CV:堀川亮）

康司は「彩」のドラムス担当。普段は真面目で温厚な印象だが、ドラムを叩く姿は熱い。

主要なサブキャラは6人

舞台がきらめき高校だけに、おなじみの「ときめき」キャラがサブキャラとして登場する。中でもこの6人には、それぞれに独立したミニストーリーがあり、それにともなったミニゲームが用意されているのだ。

藤崎詩織（CV:金月真美）

きらめき高校のアイドルだが、主人公とは幼なじみ。今作は下校イベントもあるぞ。

如月未緒（CV:関根明子）

身体が弱く、読書好きな文学少女。画面を見る限り、文芸部所属らしいが……？

ミニゲーム画面も入手!!

左に紹介した6人のサブキャラの、気になるミニゲームの一部をひと足早く公開するぞ。画面を見てわかる通り、それぞれのキャラの特徴に沿ったミニゲームになるようだ。これは、ますます楽しみ倍増だね。

古式さんのミニゲームは編み物競争らしい。どんな操作になるのかわからないけど、勝つのは難しそう。

これは、音楽に合わせてコントローラのボタンを押すダンスゲームかな？　だとすれば、如月さんは文芸部じゃなく演劇部なのだろうか？

紐緒結奈（CV:中　友子）

世界征服の野望を持つアブない女の子。今度も主人公を実験台に!?

古式ゆかり（CV:黒崎彩子）

テニス部に所属する、おっとりとしたお嬢様。趣味の編み物がミニゲームになるぞ。

朝日奈夕子（CV:鉄炮塚葉子）

流行に敏感な今どきの女子高生。やっぱり好雄の紹介で知り合うらしい。

秋穂みのり（CV:丹下桜）

サッカー部のマネージャーをしている高校1年生。『虹色～』から登場。

少しだけ登場するその他のサブキャラ

この4人は、残念ながら少ししか登場しない。しかし、ストーリーの要となる場面でしっかりと脇を固め、その役割を果たしてくれそうだ。

早乙女好雄（CV:上田祐司）

ノリの軽い主人公の親友。かなりの情報通で、女の子のことならおまかせ。

伊集院レイ（CV:津野田なるみ）

世界でも有数のお金持ちの家に育った理事長の孫。今作では文化祭のスポンサーらしい。

虹野沙希（CV:菅原祥子）

『虹色～』のヒロインだっただけに出番は少なめ。

館林見晴（CV:菊池志穂）

密かに主人公を慕う謎の女の子。また隠れキャラ!?

ゲストキャラ

『虹色の青春』に続いて、栗林みえちゃんが2度目のゲスト出演。今回も現在の本人とリンクした設定になるぞ。

栗林みえ（CV:栗林みえ）

どんなふうに登場するのか？CDデビューを果たした後の現在の心境なども聞けるといいね。

騎士道か恋愛か？ 期待の新作発売日決定!!

みつめてナイト

3 19 育成SLG	▶¥6,800 ▶コナミ ▶MC(1ブロック)

新キャラ情報&大まかなゲームの流れを大紹介!!

すでに一部では、ポスト『ときめき』との噂も高い、コナミ＆レッドカンパニーが放つ純愛ＳＬＧ。これまでにも、数回に渡ってその情報をお知らせしてきたけれど……ついに今回、サンプルＲＯＭをプレイすることができたぞ！ 「バランス調整など、細かい部分に関してはまだまだ(メーカーさん談)」とのことだけど、正直言って期待をはるかに上回るデキ。今回の記事はそのプレイを踏まえて、『みつめて〜』におけるゲームの流れを説明していくことにしよう。発売までまだ少し間があるけれど、これはマジで期待できる作品だぞ！

またまた登場！ 新キャラ3人を誌上大公開!!

さて、またまた登場の３人の女の子。これで合計10人の女の子を紹介してきたわけだけど、噂によるとまだまだ登場するとのこと。これだけ女の子が登場するということは、女の子同士の人間関係も複雑なものになりそうだ。とにかく、今回登場の３人もかなり個性派キャラの様子。見たところ、学生とは違うみたいだし、彼女たちとの出会い方も気になるところだね。

元気爆発、嵐のアルバイター

▲ポニーテールがキュートなキャロル。彼女とはバイト先のレストランで会えるのかな？ もしかしたら、一緒に働くなんてシチュエーションもあるかもしれないね。

キャロル バレッター
19歳、２月７日生まれ。楽しいことが大好き。よく笑う明るい娘で、現在はウェイトレスのアルバイ[illegible]。

ちょっとお堅い白衣の天使

▲とても優しそうなテディさん。こんな娘に、つきっきりで看病してもらったら、どんな病気でも一瞬で治りそう。でも逆に、退院したくなくなったりして!?

テディー アデレード
20歳、５月17日生まれ。[illegible]に勤める看護婦。[illegible]が、マジメで、少々[illegible]。

大人のムードにドキドキ!?

▲主人公の教官の奥さんということだけど……。もしかして、これって不倫ってヤツじゃないのだろうか？

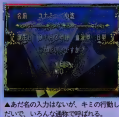
クレア マジョラム
27歳、６月６日生まれ。養成所主任のヤング大尉の奥さん。見た目は落ち着いてるけど、若々しい[illegible]。

プレイ可能なROMで見た『みつめて〜』の基本的な流れ

大別して、下の4つの部分からゲームは構成されている。①はオープニング、④はエンディングと考えると、ゲームのメインは②と③の部分ということになる。スタイルとしては、従来の育成モノを踏襲しているぞ。

名前入力画面初公開！ プレイヤーは東洋人？

まずは最初に名前、誕生日、血液型などを入力することになる。それが済んだらゲーム開始！ 主人公は、ドルファン王国へ向かう傭兵運搬船に乗り合わせている。騎士として、名を売るために傭兵に志願した主人公は、どうやら東洋人という設定らしい。このあとゲームのヒロインの1人、ソフィアとの出会いが待っているぞ。

▶ひらがな、カタカナ、記号はもちろん、漢字も使えるぞ。

▲あだ名の入力はないが、キミの行動しだいで、いろんな通称で呼ばれる。

養成所での鍛練にアルバイト、育成の方法はさまざま

▶基本となるこのメニュー画面で、スケジュールを入力する。

騎士として、兵士としてまだまだの主人公は、傭兵養成所に所属して己を鍛えることになる。その詳しい内容は、下にまとめてあるので参照してほしい。また、養成所が休みとなる夏休み期間などは、アルバイトで、お金を稼ぎながらの育成ができるぞ。お金が貯まっていくと、主人公の財力レベルが「小金持ち」などへと変化するのが面白い。

育成の基本となるコマンドは7種類

ゲームの序盤では、主人公は傭兵養成所で鍛練することになる。通常、月〜土曜の6日間は、情報以外の6項目を1週間単位で行っていくのだ。

学問 いわゆる一般教養。実行するとINTのパラメータが上昇する。頭の悪い騎士はカッコ悪いぞ。

魅力 身だしなみをチェック。CHAが上昇する。女の子にモテたかったら、やっぱり気にしないとね。

剣術 剣の稽古。SWDのパラメータがアップする。戦場で最後に頼りになるのは、やはり己の腕のみだ。

情報 ここではステータスやスケジュールを確認したり、ドルファンの情勢を確認できたりできる。

礼法 騎士としての礼儀などを学ぶ。MANのパラメータが上昇。礼節ある態度は騎士としての基本だ。

信仰 神への信仰心を養うことで、WISが上昇。騎士にとっては、精神面での鍛錬も必要なのだ。

馬術 馬術の訓練。HORが上昇。騎士たるもの、やはり馬も扱えなくてはならない。鍛錬を怠るな。

1 主人公、ドルファンへ

ゲームの冒頭部分となるオープニングパート。主人公の名前や誕生日などの設定のほか、傭兵である主人公が、ドルファン王国にやって来た経緯などが語られるぞ。ここでは、意外な出会いが待っているかも知れないぞ!?

2 自己育成に励む

ゲームのメインパート、その1。育成の方法は、『ときめき』と同様の週間スケジュールを入力するタイプだ。また、ゲーム内の年数が進むと、育成方法のバリエーションも増えていくぞ。

くり返し

3 イベント(デート、戦争など)

メインパート、その2。日曜・祝日などの休日は、プレイ中に知り合った女の子たちとデートをすることができる。また、戦争が勃発して、非常招集がかかる、なんてこともあるのだ。

4 そして3年後

理想の女の子と結ばれるか、騎士として王国に名を馳せるか……。プレイ期間である3年の間に、そのどちらかを果たすことがゲームの大きな目的となっている。3年後、キミはいったいどんな結末を迎えるのだろうか？

あっち立てれば、こっちが立たず？ ビミョ〜な女心

特徴的なのが、「即日デート」の存在。これは、行ける場所は限定されるが、街で会ったその場でデートに誘えるというもの。もちろん、日付指定での約束もできるぞ。また、女の子との待ち合わせ場所に、ほかの子が現れちゃったりもする。キミならどっちを選ぶ？

究極の選択!?

▲日曜はお楽しみのデート。さて、誰を誘おうかな？ ▶とりあえずレズリーを誘ったら……。

◀今度はロリィ…。八方美人はマズイらしい。

物語の節目となる戦争、はたして国の命運は？

ドルファンは、現在戦争の真っ最中。当然、主人公も、戦争に駆り出されることになる。その勝敗が、シナリオにどう影響するかは、今のところ謎だ。

▲もしも、のときのためにしっかりと鍛えるべし。

戦争

いわゆる、部隊同士の争い。4種のユニットの隊列を決めるだけでOKなので、初心者でも安心。

▲部隊数は主人公の能力に比例する。

一騎討ち

ときには、敵将から一騎討ちを挑まれる場合も。断ることもできるが、名誉を重んじる騎士なら…。

▲敵将はどれも手強い。心して戦え。

完

モンスター原画,イメージイラスト：末弥　純
音楽：羽田 健太郎

1998.2.26 ON SALE
¥5,800(税別)

全・復・活

元祖3Dダンジョン探索型RPG

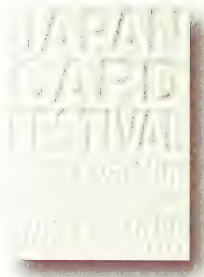
ウィザードリィ　リルガミン サーガ

予約プレゼントキャンペーン実施!

キャンペーン実施店店頭で発売前に予約された方に限り、「末弥 純書き下ろし特製ポスター」をプレゼント。詳しくはキャンペーン実施店か、インターネット・ホームページをごらんください。

初回限定プレゼント!

初回出荷分に限り、「末弥　純・豪華イラストカード」をパッケージに封入。

はじめての体験。

出展社(五十音順)

天田印刷加工㈱
'98年新春ラインナップの発表。
各種プロモーションカードも配布予定。
ご期待ください!

イマジニア㈱
全5作を販売! 1箱に1枚プレミアムカードをプレゼント。メルティランサーVOL.2も同時期発売される。

㈱角川書店
モンスター・コレクション トレーディングカードゲームの対戦プレイ台を中心に展示。グループSNEの安田均先生も来場予定。

㈱新声社
新声社はSNKトレカ交換会、バインダー販売や、アンケートに答えると新製品プロモカードプレゼント等を企画中。

㈱タカラ
SW(11:00)、ボトムズ(2:00)のミニトーナメントを実施します。全員に参加賞あり。(各先着20名)

はなやま玩具㈱
T.C.G「サイバレックス」デザイナーとの挑戦デュエル。追加パックVOL.2(3月発売予定)の内容紹介。既製品の展示及び販売等。

㈱バンダイ
好評のTCG『スーパーロボット大戦』シリーズに加え、『新世紀エヴァンゲリオンカードゲーム』(仮)『カオスギア』他、豊富にラインナップ。

JAPAN CARD FESTIVAL

お問い合わせ：ジャパンカードフェスティバル運営事務局 TEL.03-3470-3379

㈱フューチャービー
カードゲーム『M·O·Z』発表会。当日商品限定販売（先着1000名）および『M·O·Z』体験コーナー他多数あり。
セントラルホビー㈱の協力により、『Gドリーム・カードコレクション第2弾』を出展予定。

㈱ブロッコリー
1月の新作タイトルは『プリティーサミー』『スレイヤーズ②』を予定しています。

㈱やのまん
スペシャルカードがもらえる『水木しげるの妖怪伝』ゲーム大会をはじめ、『指輪物語』の全種カードを大公開。

※その他カードメーカー、業界関連各社を含めて多数出展予定

メインステージイベント（予定）

■10:00～12:00　**講談社『M·O·Z』発表会**
'98年2月上旬の発売にさきがけてオリジナルグッズが当たる抽選会を開催します。

■14:00～15:00　**スペシャルゲストステージ**
●**トークライブ&サイン会**　出演；菊池正美（「天地無用!」他）
●**ミニライブ**　出演；松本梨香（「ポケットモンスター」他）

※その他新作トレーディングカードや新作カードゲームの情報満載のミニイベントを実施予定

ホームページアドレス　http://www.jcf.gr.jp/

PlayStation

CONTENTS

春予定 A・RPG
- ¥6,800
- データウエスト
- MC(ブロック数未定)

緻密なキャラクターパターンが魅力のA・RPG!

切り立った崖や洞窟など、クォータービューの視点でスリリングなフィールドを駆け抜ける！ このゲームは盗賊の少年「アルス」の成長を描いたＡ・ＲＰＧで、何よりも爽快さとアクション性を重視した作品だ。ボタン連打や、コマンド入力で繰り出せる数多くの必殺技は、格闘ゲームのように連続技としてつながり、バリエーションは50を越える。また、地、水、火、風の属性をもつ、４大精霊を仲間にすることで超強力な特殊技も使えるぞ。弓矢や爆弾といったサポートアイテムも充実で、ＡＣＴが苦手な人でも、割とサクサク進む。プレイヤーを問わないゲームなのだ。

▲精霊の力を借りた超必殺技が発動！ こんなド派手な技がいくつも隠されている。

▶さまざまなアイテムを効率よく使いこなせば、どのような難所でも攻略可能だ！

プレイヤーを魅了する多彩な…ACTION!

ボタン連打やコマンドで……

連続ヒットが心地よいコンボ技は、連打のみで発動するモノから複雑なコマンドを要するモノまでさまざま。これらの技は、キャラクターの持つ400通りものアクションパターンによって、滑らかに表現されるぞ。

▶コマンド技の一つ、全方位攻撃。出しやすいうえに強力。

▲タメ系の技が炸裂！ 敵が集まっていれば一掃することもできるのだ。

精霊たちの力を借りて……

敵を倒すことで、ＰＧ（パワーゲージ）がたまり、一定までたまると、精霊の力を借りた特殊攻撃を使うことができるぞ。特殊攻撃もまた、コマンド入力で出すことができ、その効果は剣に宿らせる精霊によってさまざまに異なる。始めのうちは「白水晶」に宿る炎の精霊のみ使用できるが、物語が進むにつれ、仲間になる精霊は増えていくぞ。

▲精霊を宿らせると、コンボ技が変化する。強烈な攻撃を仕掛けることができるのだ。

◀精霊１人につき４つの特殊技がある。

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒 リターンズ

3月(予) ETC
▶¥5,800
▶サウルス
▶MC(ブロック数未定)/AC/マウス対応

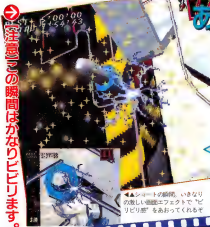
テレビの人気番組「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」(テレビ朝日系列にて放送中)でおなじみのイライラ棒がついにPSに登場! あの緊張感がもうすぐキミの部屋で味わえるぞ!

あの"イライラ"&"ビリビリ"をPSで体験できる!!

「電流イライラ棒」は、もともとテレビ番組やアーケードなどに大型アトラクションとして登場したゲーム。だが、このPS版『電流イライラ棒』でもPSならではの形で、あの緊張感がリアルにビリビリ体験できるのだ。今回はその魅力の数々を徹底紹介するぞ。

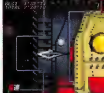
◀▲ショートの瞬間。いきなりの激しい画面エフェクトで"ビリビリ感"をあおってくれるぞ

これが大事!! 「デュアルショック」でシビレろ!

本来の「イライラ棒」は、電流が流れる鉄枠のコースに棒が触れるとバチッとショートする。この感覚は本作でも、新型アナログコントローラ「デュアルショック」対応でバッチリ再現されているぞ。さすがに電流は流れないが、ショートの瞬間は「ウッ!」とうめいてしまうほどの衝撃があるのだ。

イベントアトラクションも多数用意!

単純な鉄枠のコースだけでなく、テレビやアーケードでおなじみの派手なイベントも数多く登場する。

多彩なコースでイライラできる!!

ここでは各種モードでチャレンジできるコースを紹介。テレビ番組内でおなじみのものをはじめ、本作オリジナルのコースなど、数々の難関がキミを待ち受けている。棒さばきを磨き、イライラをはねのけ、全コースクリアを目指せ!

▲「オリジナルコース」の上級コースおなじみのイライラロボ2号がここに登場

▶「TVコース」のファイナルコース。このスロットに見覚えのある人も多いんじゃないかな?

◀「エディットコース」が作れるコースエディット画面。作ったコースをメモリーカードにセーブして、友だちとトライさせてみよう

収録コース数は8+α!!

■TVコース(2+1)
テレビ番組内で実際に使用されたコースを完全再現。チャレンジ、ファイナルをクリアすると……?

■オリジナルコース(3+1)
アーケード版「ウルトラ電流イライラ棒」のアレンジコース。初級、中級、上級をクリアすると、未知なるコースが出現!?

■AIコース
プレイヤーの能力に応じて、COMがコースを自動的に作成・増設していくというもの。能力が高いほど苦しむことになる?

■エディットコース(4つまでセーブ可能)
自由にコースパーツを選択し、つなぎ合わせ、自分だけのオリジナルコースが作れる。最大4コースまでセーブが可能だ。

対戦がビリビリ熱い!!

▶対戦は上下2分割画面で、相手の状況も見ながら、自分のイライラ棒を進めなければならない、この緊張感が熱い！

▶棒の直径が大小するというハンディキャップも設定可能だぞ。

パズルゲーム的に、１人で全コースクリアに挑戦していくのもいいが、何と言ってもＰＳ版『電流イライラ棒』は対戦が熱い！　対戦に関してだけでも、下で説明している４つもの注目要素が存在するのだ。対戦方法もいろいろ設定できるうえ、左ページで紹介している全コースが使用可能だ。テレビ以上の興奮が、友だちと一緒にビリビリ味わえそうだぞ！

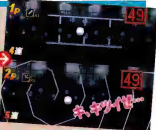
1 相手のコースをエディットできる!

それぞれのプレイヤーが作成したコースで、互いに対戦することができるぞ。自分が作ったコースを相手が、相手が作ったコースを自分がプレイすることになるのだ。決められた制約内で、いかに難コースを作成するかがカギだぞ。

コースブロック選択　多彩な選択パレットのなかから、好みのものを選ぶ。

▶イベントのパレットも、もちろんアリ。

エディット　パーツを１つずつ選び、実際にコースを組んでいく。

▶難しいコースを作るのは、また難しい。

2 お邪魔アイテムで相手をかく乱!!

さまざまな効果を持ったアイテムを勝負どころで使用し、相手の操作を混乱させることもできる。ただでさえ、指を震わせながら慎重にプレイしているところで面倒なアイテムを使われると、かなーりアタマにくるが、逆に自分が使用し相手を困らせるのはとっても愉快！　こんなやりとりも対戦をさらに激しくヒートアップさせるのだ。

▲イライラ棒が分身したように見えるアイテム「幻覚」。コーナーなどでこれを使われると怖くて動けません…。

アイテムは全部で8つ!

●ボタンで使用可能なアイテム

アイテム	効果	アイテム	効果
幻覚	フラフラ動く半透明の棒の残像を３〜５個出現させて、操作しづらくする。	スポットライト	棒のまわりにしか光があたらないようにし、コースがわからないようにする。
慣性	慣性（棒が勝手に進んでしまう性質）を付けて、操作しづらくする。	渦巻きカメラ	相手側のカメラを渦を巻くように回転させ、操作しづらくする。

●コース中に配置されているアイテム

アイテム	効果	アイテム	効果
相手が−3秒	文字どおり、相手側の制限時間を３秒マイナスする。	ストック＋1	自分のイライラ棒のストックが１本プラスされる。
相手が大きく!	３〜５秒ぐらい、相手のイライラ棒の直径が１段階大きくなる。	スカ	自分側のカメラが一瞬近づいて戻るだけ。相手への干渉もない。

3 罰ゲームの内容も自由に設定できる!

負けたプレーヤーへの罰ゲームも、詳しく設定可能だ。「絶対にこんなことはしたくないっ!!」というようなものをエディットしておけば、命がけの対戦になったりすることもあるかも!?　恥ずかしいもの、精神的にキツイものなど、勝者にとって楽しい（？）罰ゲームを設定して戦おう。

◀内容は自由に設定できる。こんなワケのわからないものも楽しい。

▶敗者みずからがルーレットを回し、設定可能な６つの中から運命の罰ゲームが決定されるのだ。緊張の一瞬・・・。

4 最大8人まで参加可能のトーナメントモードも熱い!!

本作には１対１の対戦だけでなく、最大８人まで参加できる「トーナメントモード」も用意されている。もちろん、ここまでに紹介してきた１、２、３の要素も実行可能。このモードをパーティーゲームとして使えば、ワイワイ盛り上がれちゃうこと間違いなしだぞ。

▶この"ビリビリ感"が大勢で一緒に楽しめるぞ。

Neo ATLAS ネオアトラス

2月 (予) SLG
▶¥5,800
▶アートディンク
▶MC (6ブロック)

多くの熱狂的なファンを獲得した壮大なSLG『ATLAS』が、新たな魅力を満載してPSに登場！深い謎に包まれた『Neo ATLAS』の世界へ、遥かなロマンを求めて出航しよう!!

"未知"があふれる世界を探求し、君だけの世界地図を完成させよう！

『Neo ATLAS』の舞台は、のちに「大航海時代」と呼ばれる15世紀のポルトガル。海洋貿易を営む商人であったプレイヤーは、国王から南方地域の調査を命じられたのをきっかけに、世界地図の作成を手がけることになるぞ。ゲーム中にやるべきことを簡単に説明すると、プレイヤーはまず、提督を雇って最大4船舶の探検船団を組織する。そして、組織した船団に指示して探検を進めるかたわら、発見した都市の間で特産品の貿易をおこなって探検に必要な資金を調達するのだ。今回の記事では、ゲーム進行のメイン要素である貿易と、世界地図作成の2つをピックアップして紹介しよう。

◀探検と貿易のどちらが欠けてもゲームは進行しない。貿易で得た資金を使って、探検船団の規模を大きくしていくのだ。

海洋貿易で資金を調達

探検には先立つものが必要ですぞ

貿易は、発見されている2つの都市を貿易航路でつなぐだけでOK。探検船団が新しい都市を発見すると、それに応じて貿易の範囲も広がっていくのだ。貿易航路は、都市間の往復にかかる日数と1往復の貿易で得られる予想収益に注意し、赤字にならないように設定しよう。

▲価値の高い特産品を貿易すれば、収益も多い

新しい土地を発見し貿易の規模を拡大！

▶赤字の航路は赤、黒字の航路は黒で表示される

▲黄金の国、ジパングを発見（都市名に注目）！新しい国を発見すれば、貿易の幅が広がる

提督の報告をもとに地図を作成

信じた結果が「真実」なのです

航海に出発した探検船団は、プレイヤーが設定した航路をすべてたどるか、何らかのアクシデントにみまわれて航行不能になると拠点の都市に戻ってくる。そのときに提督から報告される調査内容を「信じる」と、それが世界の真実となり、その報告をもとに地図が作成されるぞ。

▲信じる、信じないの選択は自由これによって、プレイヤーだけの独創的な世界地図が描かれるのだ。

◀「世界の果て」を探す旅人と遭遇。とても興味深いこの報告を、信じてみる？

▶商人であるプレイヤーにとって、天敵ともいうべき海賊船。できればあまり遭遇したくない相手だ。

▲探検船団の前に突然現れた巨大なクジラは、プレイヤーに何を訴えかけるのか？　ある秘密のアイテムを持っていれば……。

▶世界各地の海に必ず1つや2つは存在する幽霊船の噂。この報告を信じると、発見された付近の海に幽霊船が出没しはじめる。

探検で成果をあげれば貿易航路が増やせる

初期状態で設定できる貿易航路は2本までだが、探検で成果をあげれば設定できる貿易航路の本数は1本ずつ増えていく。最終的にはワールドワイドな手広い貿易の実現も夢じゃない！

◀ポルトガル王のはからいで、貿易航路の数が増えたぞ

どんな世界を作るかは、プレイヤー次第

このゲームでは、ファンタジックな情緒にあふれる神話のような世界や、現実そのままの世界など、プレイヤーの好みで思いのままに世界を形成できる。この自由度の高さが本作の最大の魅力なのだ。

◀不思議や神秘をとことん信じると、味わい深い世界ができあがる。

新日本プロレスリング 闘魂烈伝3

3月(予) SPG
▶価格未定
▶トミー
▶MC(ブロック数未定) MT

新日本プロレスのトップレスラーたちが実名で登場する人気3Dプロレスゲームの最新作。
ゲームシステムのさらなるパワーアップ、他団体レスラーの参戦と、今回も見どころがいっぱいあるのだ。

ゲームシステムが進化し、より本物に近い攻防が可能になった！

プロレスファンはもちろん、現役プロレスラーにまで絶賛された『闘魂烈伝』シリーズ。その最新作の内容が少しずつわかってきたぞ。なんと『3』ではリングと場外とを隔てているエプロン（ロープの外にある狭いスペース）でも戦えるというのだ。さらには花道（ドーム大会で使われる、リングと同じ高さの通路）でも！　これで花道を助走してのラリアットも再現できちゃうよね。もちろん、動きのリアルさは相変わらずだぞ。下はタイガーキングのタイガードライバー。この動き、まさに感涙モノだ!!

花道で！

▶ドーム大会でおなじみの花道も完全再現。花道でのラリアットもこの通り！

エプロンで！

◀前作までは単なる通り道でしかなかったエプロンも、『3』では戦場となる！

今回は他団体のレスラーも参戦！　新日マットがさらに熱くなる!!

リック・スタイナー

フロントスープレックスやパワースラムといった投げ技を得意とするレスラー。頭のヘッドギアがトレードマーク。

小川 直也

フリーの格闘家として活躍している元・柔道世界チャンピオン。柔道の技をベースにしたオリジナル必殺技を持つ。

スコット・スタイナー

SSDやフランケンシュタイナーの生みの親。ふだんは兄のリックと共にアメリカWCWマットに上がっている。

山崎 一夫

多彩なキック攻撃と関節技に定評がある元・UWF戦士。健介と共にIWGPタッグベルトを保持していた実力派。

スペル・デルフィン

みちのくプロレスのセニョールペルフェクト（ミスターパーフェクト）。得意技のデルフィンクラッチは決まるか？

藤原 喜明

藤原組の組長。関節技の鬼と呼ばれるだけあって、瞬時に相手を極めてしまうテクニックは素晴らしいの一言だ。

新崎 人生

体にお経をペイントした純和風のレスラー。ダイビングヘッドバットやパワーボムを出す前に拝むことで有名。

このほかにも初登場レスラーはまだいるのだ！

みちのくプロレスのザ・グレート・サスケ、フリーのブラックタイガー、初代タイガーマスクことタイガーキングなど、新日に所属していないレスラーも多数参戦しているのだ！

ブシドーブレード弐

3月(予) ACT
▶¥5,800
▶スクウェア
▶MC(ブロック数未定)

メインキャラ、サポートキャラに続き、中ボスを大公開！　今回新たに判明した、ゲームシステム部分のパワーアップポイントも見逃せないぞ。『BB2』は前作からここまで進化していたのだ！

『BB1』の彼らが中ボスとして登場!!

剣劇格闘として知られる『ブシドーブレード』シリーズだが、前作同様この『BB2』にも銃を使うキャラが出てくる。1人は、鳴鏡館側でプレイしているときに中ボスとして出てくるシュヴァルツ・カッツェ。そしてもう1人は、捨陰党側でプレイしているときに中ボスとして出てくるホッキョク・ツバメだ。彼らの攻撃は防御不可能。軸をずらしてよけまくる必要があるのだ。

◀カッツェとツバメが対峙している、本来はありえないシーン。これは何を意味しているのか?

殺し屋としての能力に自信を持っていたカッツェ。だが、前作でそのプライドは大きく傷つけられてしまった（何とか生き延びた彼は、命からがら日本を脱出していたのである）。捨陰党と契約したのはもちろん、鳴鏡館に復讐するためである。

捨陰側の中ボス
口軽ヒットマン　シュヴァルツ・カッツェ

信奉していたハンザキの死にショックを受け、ふぬけ状態となっていたツバメ。だが、御門に罵倒され、平手打ちを喰らったことで目を覚ます。今回は剣ではなく、軍用型のライフル銃を武器として使用している点に注目。

鳴鏡側の中ボス
猛毒熟女　ホッキョク・ツバメ

前作から引き継がれた要素も、さらにパワーアップしたぞ!

比較的パワー型キャラの走り斬り

風門のサブ・ウェポン攻撃をかわしつつ懐に潜り込み、そのまま斬りつける本郷。見ての通り「BB1」の走り斬り（フリーランニング中の攻撃）とほぼ同じだ。なお、「比較的パワー型キャラ」と表記しているのは、これまでに紹介してきたキャラタイプとは必ずしも一致しないため。

ジャンプ着地時からの表攻撃

着地時に◎ボタンを押すと、キャラや武器に関係なく突き攻撃を出す。間合いを詰めつつ攻撃できるため、やや離れたところから意表をつくように出すと効果的だ。ただし、どうしても直線的な攻撃になってしまうため、読まれると簡単にかわされ、致命的な反撃を喰らうことになるだろう。

比較的スピード型キャラの走り斬り

スピードに優れたキャラの場合、斬るときにも足を止めなくなった。走りながら何度でも剣を振ることができるため、戦い方も微妙に変わってくるだろう。スピードがあるだけにパワー型キャラが逃げ出しても楽に追い付くことができるし、背後から斬りつけることも簡単だからだ。

ジャンプ着地時からの裏攻撃

一方、⊗ボタンを押すと、低い体勢のまま一回転しながら斬りつける。前方しか攻撃できない表攻撃と異なり、広範囲を攻撃できる（基本的に360度）点が特徴だ。後方の敵も攻撃することができるので、写真のように「わざと飛び越してから裏攻撃を出す」といった戦法も取れる。

アンジェリーク デュエット

ついに『アンジェリーク』シリーズの最新作が登場。ライバルのロザリアをプレイヤーキャラとして使用できるようになったり、デートの種類が増えたりと、ただのリメイク版にとどまらない超豪華な１本だぞ！

夏予定　育成SLG
▶¥7,800(予) ▶プレミアムBOX¥9,800(予)
▶光栄
▶MC(ブロック数未定)

あの『アンジェリーク』のドレスアップ版が登場!?

ファンお待ちかねの最新作『アンジェリーク　デュエット』がこの夏、登場する。この作品は'94年に発売されたＳＦＣ版『アンジェリーク』をベースに、ライバルキャラでのプレイをはじめ、新しいイベントや会話を盛り込んだという、まさにドレスアップ版。今回は、そのドレスアップポイントを中心に紹介するぞ。

◀育成する大陸のグラフィックがクォータービューに。より立体的で美しい画面になった。

アンジェリーク・リモージュ
王立スモルニィ女学院に通う主人公。だが、今回は彼女もライバルになる!?

ドレスアップ1 ロザリアでのプレイも可能に！

ライバルでありながら、意外に面倒見がよく、憎めないキャラクターで人気の高いもう１人の女王候補・ロザリア。なんと『デュエット』では、彼女もプレイヤーキャラとして使用することができるようになったのだ。もちろん、彼女の女王エンディングや恋愛エンディングも用意されているぞ。当然、この場合はアンジェリークがライバル!?

▲守護聖たちのメッセージもロザリア専用のものが用意されている。どんなメッセージがあるのだろう？

ロザリア・デ・カタルヘナ
女王候補を数多く出している名家のお嬢様。今回は彼女も主人公に。

◀ロザリアの部屋。奥からの「ばあや」も出てくる!?

CHECK!
アンジェリークとの友情イベントも！
『アンジェリーク』の女王エンディングで相手を女王補佐官にすることがあったが、本作は長期的に２人の友情が描かれるイベントが女王試験中に起こるという。一体どんな…？

ドレスアップ2 ドキドキの恋愛イベントを多数追加！

本作は今までにはなかった多くの新イベントが追加された。「夜の公園デート」、特別な場所での「記念日デート」、公園でアイテムを買い守護聖やライバルにプレゼントができる、守護聖同士の会話が聞ける、１人で何かをしている守護聖に話しかけることができる……などなど。楽しみが増えたね。

▶今までは森の湖デートまでしかなかったが、今回はこの先にも…!?

▲本作では守護聖へ手紙を書くこともできる。平日のうちに日曜日のデートの約束をしよう。

ドレスアップ3 グラフィック&音声はすべて一新!!

グラフィックは全面的に描き直され、オープニング&エンディングのアニメーションも一新。とくにラブラブエンディングは、告白をしたときとされたときで違うものが用意されているぞ。音声も新しいメッセージを含め、すべて新録音だ！

◀グラフィックの変化は一目瞭然！画面がなく、スッキリした感じに。

※『デュエット』の画面はすべて開発中のものです。また、右下の集合イラストはＳＦＣ版『アンジェリーク』のものです。

初心者のための『アンジェリーク』講座

『アンジェリーク』は'94年にSFCソフトとして登場した女性向け恋愛SLG。その後もシリーズ化され、多くの機種に移植されている。このゲームの目的は、守護聖と呼ばれる特別な力を持った９人の男性に頼んで大陸に力を送ってもらい、ライバルより早く中央の島に建物を建て女王になること。個性豊かな守護聖とさまざまなシチュエーションでの恋愛が体験できるこの作品は、多くの女性ユーザーを魅了し続けている。

NBAパワーダンカーズ3

1/29 SPG
▶¥5,800
▶コナミ
▶MC(2〜5ブロック)
▶MT(8人同時プレイ可)

今シーズンも開幕し、タイムリーな時期に登場の『パワーダンカーズ3』。ファウル覚悟のパワープレイも可能になり、フォーメーションチェンジなどのシステム面もさらに充実。期待大だぞ!!

これぞNBA! アグレッシヴにパワーアップしたシリーズ第3弾!!

シリーズ3作目となるこの『パワーダンカーズ3』は、まさに最高傑作といってもいい完成度。パワーボタンが搭載され、世界最強を誇るNBAのアグレッシヴなプレイが再現できるのだ。また、プレイヤーがコーチとなり、選手に指示を送るコーチモードもかなり熱いぞ。

▶シャックも実名に!! 個性豊かな選手がいっぱいだ

カメラアングルもいろいろ!

▲真上から見下ろした視点。少々プレイしにくいのが難かな。

▶正面からの視点もあり! シュートシーンがバッチリ見えるぞ。

POWER UP! 1 スーパープレイはボタンが決め手!!

パワーボタンで攻撃的なプレイが可能!

ファウル覚悟のディフェンスや強引なダンクなど、NBAならではの攻撃的ななプレイが楽しめる。

▲パワーゲージの残量がある間は、パワフルなプレイが可能だぞ。

◀超パワフルなディフェンスやスチールが、ボタン1発でできるのだ。

トリッキーなプレイは アクションボタン!!

前作にもあったアクションボタンを使うと、ポストプレイやドライブインができ、華麗なステップワークでゴール下へ入り込めるぞ。

▲ボタンを押すだけで多彩なプレイを見せてくれる。使用頻度はきわめて高い。

POWER UP! 2 システム面もさらに充実!!

フォーメーション&プレイスタイルも多彩に!

フォーメーションはゲームを中断することなくチェンジでき、チームのプレイスタイルも攻撃や防御、リバウンドに対する反応などが自由に設定できるのだ。

▲試合中にフォーメーションボタンを押すとウィンドウが現れる。ここで即、変更可能。

◀どんなプレイを重視するか、プレイヤーの好みで決められる。

オリジナル選手も作れる!!

今作ではスピードやシュート能力、身長、体重など、23種類にも及ぶパラメータ設定でオリジナル選手が作れるようになった。

▲個性的な選手ばかりでチームを作っても楽しい

▶パラメータがオールMAXの選手は相当強いです。ぜひ!

シュートモーションも

ゼルドナーシルト Special

これの信じる国のために戦う…ドラマティックS・RPG!

3|19(予) S・RPG
▶¥6,800
▶光栄
▶MC(1ブロック)

やがては世界を動かす英雄へ…

ＳＳで好評のドラマティックS・RPGがＰＳに移植決定！ プレイヤーは名もなき傭兵となって、法王と６つの大国が統べる大陸で活躍を重ね、やがては歴史を動かす重要な人物へと成長していくのだ。身分が上がれば何名もの部下を指揮下において、大規模かつ戦術性豊かな戦闘を楽しむことができるぞ。また、ＰＳ版では人気声優によるＣＶが追加され、重要なイベントシーンなどの演出がパワーアップ！ 人気イラストレーター小島文美氏が描く魅力あふれるキャラと相まって、独特の世界観が、プレイヤーを魅了するぞ。

プレイヤーの行動が歴史を変える

身分が上がるにつれ、プレイヤーの行動は、大陸の情勢に如実に反映されていく。特に、傭兵団長になってからは、どの国に力を貸すかなどの選択ひとつで物語の展開が大きく変化する。

▶大勢の部下をひき連れた、迫力の戦闘が展開。

◀まずは大陸の歴史を知ることが大切。

▼傭兵団を率いるようになると、戦闘だけでなく仕事の下準備もこなさなければならない。指導者として、ときには酒場で情報を集めることなどが必要になってくる。

▲戦闘中に隊長クラスの１ユニット同士が隣接すると、「一騎討ち」が発生。一時的に画面が切り替わって、コマンド選択式の戦闘で決着をつけることになるのだ。

◀戦士たちは、自国の正義と大陸統一による平和の訪れを信じて戦い続ける。

ファイアーウーマン纏組

育成、RPG、格闘！ すべてを備えた恋愛SLG、PSに移植!!

3月(予) SLG
▶¥6,800
▶徳間書店
▶MC(1ブロック)

トラブルシューター纏組、見参!!

ＦＸで好評を博し、熱狂的なファンを生んだ新感覚恋愛ＳＬＧ『ファイアーウーマン纏組』が、装いも新たにＰＳに登場！ 舞台となる白鷺学園へ転校してきた主人公が、ふとしたきっかけから、学園の平和を守る纏組という組織に入ったところからゲームが始まる。普段は18種に及ぶクラブ活動に精を出して自分を鍛えつつ（この辺は育成ＳＬＧライク）、学園内を歩き回ってトラブルを探す（この辺はＲＰＧライク）。そして有事のときにはカッコよく参上して、クラブ活動で習得した技を駆使し（この辺が格闘ＡＣＴライク）、問題を解決するのだ！ こんな活躍を続けていれば、学園の女の子たちもキミを放っとかないハズ…!?

▲Ｇ・Ｐ・Ｓ（Gal・Positioning・System）で女の子の様子をチェック。困っている女の子の元へ急げ!!

▶ゲームに登場する女の子は、11人＋α。纏組の仲間もいれば、纏組を敵視しているコも……。

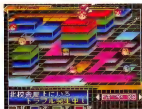
◀戦闘はコマンド入力方式。技の組み合わせで連続攻撃も可能で、格闘ＡＣＴ並みの爽快感だ。

ＰＳ版『纏組』はココがイカすのだ!!

このＰＳ版では、ＯＰやＥＤを始めとした各種のムービーを完全描き直し！ またＦＸ版では未使用だったグラフィックの復活、イベント数やクラブで覚える技の増加など、大幅なパワーアップが計られているぞ。

▶新たに描き直されたＯＰ。今回は美山玲子さんもちゃんと登場します!!

◀イベントで習得できるようになった技もあるとか。はたしてどんな技が!?

ゼルドナーシルトSpecial・他

プレイステーション・コミック
SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.1&Vol.2

AVGでもデジコミでもない、PSというハードを通してコミックを楽しむ新エンターテイメントが登場。
第1弾は、この理念にふさわしい名作中の名作『コブラ・ザ・サイコガン』だ！（価格にも注目!!）

1/22（2巻同時発売） PSコミック
▶各¥2,000
▶SCEI
▶MC(1ブロック)

PSでコミックを楽しむ！ まったく新しいエンターテイメントが登場!!
第1弾はこの『コブラ』だ！

▲気軽に楽しめるコミックの魅力はそのまま。
◀ページが終わるとこんな風にめくる。まさにコミック！

本来書籍で楽しむだけだったコミックをPS上で再現！ 従来のコミックでは考えもされなかったドラマティックな演出の数々が可能となったのが、この「プレイステーション・コミック」だ。その第1弾は、コミック制作にいち早くコンピュータを導入し話題を呼んだ寺沢武一氏の代表作で、現在も集英社「SUPER JUMP」誌上で大好評連載中の「コブラ・ザ・サイコガン」だ！

ヤツの名は「コブラ」!!

火を吹くサイコガン！

コマがアニメーションする！

コマの中には、アニメーションするものもある。これによって、従来のコミックをはるかに上回る臨場感と迫力が楽しめるのだ。もちろん、基本はコミックなので、そのノリを損なうような過剰な演出はないぞ。

瞳の中に……!?
情報屋にて。その瞳の中には、地球に存在するという秘宝が映し出される……。

コミックを超えた3つの演出に
注目!!
コミックとPSの融合により、ここで紹介するような新しい表現が可能となったのだ！

「コブラ・ザ・サイコガン」とは？
ギルドによって賭けられた莫大な賞金のため、宇宙中の賞金稼ぎから命を狙われつつも、ひょうひょうと旅を続ける不死身の正統派海賊コブラ……。『コブラ・ザ・サイコガン』は、そんなコブラの活躍を描いたハードボイルドでアツいスペースオペラだ!!

息を飲むシーンの連続!!
サイコガンでとなりのエレベーターの敵を倒すというこのド迫力のシーンも、臨場感抜群で楽しめるのだ。

BGMや効果音も要チェック!!

この「プレイステーションコミック」では、本来コミックでは描き文字で表されていた部分が、実際の音となって表現されている。より雰囲気タップリに、それぞれの場面（コマ）を楽しむことができるようになっているのだ!!

▲効果音のほか、BGMも流れる。ストーリーを盛り上げるぞ。

データベースもアリ!!

このソフトには詳細なデータベースも用意されている。これを検索することで、ストーリーからは読み取ることができないような情報をいつでも得ることが可能だぞ。「コブラ」の世界を詳しく知ることができるので、「コブラ」初心者でも安心だ。

▲コブラの相棒、レディに関する情報もこれでバッチリ。

▼6回の裏、トロント対シアトル戦14対12でノーアウト(……って、シナリオはすべて英語!?)。これらのシナリオには、シチュエーションごとに難易度が設定されているぞ。

▲カーソルを動かして、タイミングを計ってジャストミート！「パワプロ」と同じ「カーソル合わせ型」のバッティングなので、慣れている人も多いんじゃないかな？

実況アメリカンベースボール

アメリカで活躍する日本人選手のデータもバッチリフォロー

3 12(予) SPG
▶5,800(予)
▶コナミ
▶MC(1~14ブロック) ▶2P対戦可

大リーグの興奮&熱狂をキミに!

野茂や伊良部、長谷川など日本人選手の活躍でおなじみの、アメリカ・メジャーリーグの野球ゲームがＰＳに登場だ。基本的なシステムは、あの「パワプロ」シリーズがベースとなっているので、その遊びやすさは折り紙付き。気になるモードは、ワールドシリーズまでを戦い抜く「シーズンモード」、20ものエキサイティングなシチュエーションを揃えた「シナリオモード」、トレードで自由にチーム編成ができる「監督モード」など、とことん遊べるものばかり。全大リーガーの最新データで、本モノの“ベースボール”が楽しめるのだ。

◀ネット裏とつと投手サイド、計3タイプの迫力あふれる視点でプレイできる。

初心者でも安心のトレーニングモード

このゲームは、あの「パワプロ」同様、打撃&投球練習以外にも、走塁や守備などを総合的に練習できるようになっている。ここで思う存分腕を磨いて、ワールドシリーズ制覇を目指せ！

▶6項目すべてをマスターできれば怖いモノなし！

◀「トルネード投法」も再現されているぞ。

金田一少年の事件簿 ～地獄遊園殺人事件～

ファン待望のＰＳ版第２弾はフルボイス&マルチシナリオ!

3月予定 AVG
▶¥6,800
▶講談社
▶MC(1ブロック) ▶CD2枚組

今回は遊園地で「事件だ!!」

コミックを中心に実写・アニメを問わず、テレビで、劇場で、現在も大人気の「金田一少年の事件簿」。そしてこの春、ついに待望のＰＳ版第２弾が登場するぞ。その名も「地獄遊園殺人事件」。巨大遊園地「シェルパーク」で起きる連続爆破&連続殺人事件のトリックを、美雪を連れて偶然そこを訪れていた主人公・一（はじめ）が解き明かしていくという、ファンには嬉しい超お約束なオリジナルストーリーだ。今作は豪華声優の起用によるフルボイス機能、マルチストーリーの採用など、システム的にも格段のパワーアップを遂げている。「金田一」シリーズの最高傑作になることは間違いないぞ。じっちゃんの名にかけて!!

▲セカンドウィンドウ(美雪のウィンドウ)も出てくる。この画面とフルボイス機能で会話の臨場感もアップ！

▶犯人は１時間おきの爆破を予告。一たちは、画面左上に表示された時間とも戦うことになる

◀パークのコンパニオンである火世(かよ)に妙に気に入られる美雪。イベントシーンも楽しい。

アトラクションに謎を解くカギがある!?

事件の舞台となるシェルパークには、趣向を凝らしたアトラクションが数多く用意されている。プレイヤーは一となってこれらを回りながら、犯人の手掛かりや仕掛けられた爆弾を探してゆくことになるのだ。

▶まわりを魚たちが泳ぐチューブ型水族館。グラフィックも、とってもリアル。

◀パークの巨大なシンボルタワー。中に入ると罠が！ なんてことも……？

実況アメリカンベースボール・他

東京23区制服WARS

3月（予） AVG
▶¥5,800
▶マップジャパン
▶MC（2ブロック）

木村貴宏氏のデザインした可愛い女の子たちが大活躍する『東京23区制服WARS』。
今回は独占入手した最新ROMから明らかになった新宿エリアのストーリーを紹介するぞ！

美少女たちが活躍する期待のAVG！続報を紹介!!

最初から行くことのできるエリア、新宿。そこで主人公たちを待ち受けているのは、どんな出来事なのだろうか？

近未来の東京で起こった「制服ウォーズ」と言われる、政府と学生の間の戦い。その戦いから数年たった東京を舞台に、美少女たちが大活躍するＡＶＧが「東京23区制服ＷＡＲＳ」なのだ。このゲームの魅力は、なんと言っても木村貴宏氏の手がけた可愛く魅力的な女子高生たちと、さまざまな謎を秘めた奥深いストーリーだろう。そして純粋に物語を楽しむため、次に進む場所が簡単に分かるようになっていたり、無駄な戦闘を無くしてイベントでのみ戦闘が起こるなど工夫がなされている。今回はそんな奥深いストーリーの中から、新宿エリアの中盤までを紹介しよう！

ストーリー

女子高生の不思議な力を恐れた大人たちによって、その力の源となる制服を着ることを禁止する法律が作られた。しかし、来崎竜治をリーダーに女子高生たちは激しく抵抗。この制服ウォーズは最終的に、両者の和解で終結。しかしその後、女子高生側に内乱が起こり、竜治は行方不明に。

◀制服ウォーズ後、謎の組織が東京を制圧した。

涼子の兄、竜治を探して新宿へ

ここではゲームの序盤となる新宿エリアのストーリー＆ゲームの流れを紹介していくぞ。謎の制服統一組織「ヘヴン」とは一体何なのか？　そして涼子の兄、竜治は一体どこに？

1 幼なじみとの旅立ち

沖縄に住む主人公は、幼なじみの結城亜美からの「助けて」と一言だけ書かれた手紙を手に東京へ向かった。そこで主人公を待っていたのは、結城亜美、来崎涼子との再会だった。涼子の兄・竜治を探すため、主人公たちは新宿を捜索することにしたのだが……。

▲主人公には、好きな名前を付けることができる。

◀この画面で、次に進むエリアを選択することになる。

その新宿は制服ウォーズの激戦区だったため、見る影もないほどに荒廃していた。竜治の行方を求め、亜美の案内で新宿の奥地へと進む。

▲エリア内では人と会話することでゲームが進んでいく。

2 「ヘヴン」との初対決！

亜美の案内で新宿の人々が生活する「ナラク」へ向かう主人公たち。しかし、その入り口で謎の組織「ヘヴン」の兵士たちに襲われ、戦うことに！

▶まず、最初に戦うキャラを選択する。

◀するとチビキャラたちが出てきて、戦闘を繰り広げる。

▶そして最後の一撃のときは、キャラの必殺技が派手に炸裂。

3 ナラクへ…

ヘヴンの兵士を倒し、新宿の地下に作られた都市「ナラク」へ。ここで竜治の情報を集めることになる。

▶地下都市といっても、暗いイメージはない。

4 清水さやか登場

主人公はナラクで亜美と涼子の２人とはぐれてしまう。慌てて２人を探す主人公の前に、またもヘヴンの兵士たちが姿を現し、襲いかかってきた。そのピンチを救ってくれたのが謎の女子高生・清水さやかだった！

▲エリア内での移動は、それぞれの地域マップで行われる。

▲街中でヘヴン兵士に見つかり、戦闘に！

▼敵に囲まれた主人公は、さやかによって助けられる。

ファイナルラウンド

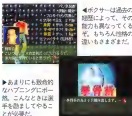
名トレーナーとなりチャンプを育てろ！信頼関係も重要な事業SLGが登場。

2/26(予) 育成SLG
▶¥5,800
▶アトラス
▶MC(2〜4ブロック)

未来のチャンプを育て上げろ！

ボクサーのたまごを鍛え、世界チャンピオンを誕生させる。このゲームは、ボクサーではなくトレーナーとしてボクシングを楽しむ育成ＳＬＧだ。プレイヤーは選手の練習メニューを組むほか、試合中はセコンドとして指示を与えることができる。ボクサーには「強さ」以外に「性格」「感情」などのパラメータがあり、日頃のコミュニケーションが足りないと、「不和」や「裏切り」のイベントが発生することもあるのだ。ただボクサーを強くするだけでなく、信頼関係も必要になってくるぞ。

▲トレーナーという立場から、ボクシングを楽しむことができる、一風変わったＳＬＧだ。

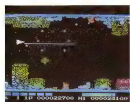
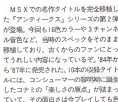
▲試合中は状況に応じてさまざまな指示を出す。このときボタンを連打すれば、口調を強めることもできるのだ。

◀ボクサーは過去の経歴によって、その能力も異なってくるぞ。もちろん性格の違いもさまざまだ。

▶あまりにも致命的なハプニングにボー然。こんなときは選手を励ましてやることが必要だ。

コナミアンティークス ～MSXコレクションVol.2～

なつかしの10タイトルを当時のまま再現したＭＳＸの傑作タイトル集、第２弾が登場！

1/22(予) ETC
▶¥4,800
▶コナミ
▶MC(ブロック数未定)

懐かしのタイトルがせいぞろいだ！

ＭＳＸでの名作タイトルを完全移植した『アンティークス』シリーズの第２弾が登場。今回も16色カラーや３チャンネル音色など、当時のスペックをそのまま移植しており、古くからのファンにとってうれしい内容になっているぞ。'84年から'87年に発売された、10本の収録タイトルには、コンシューマーの黎明期に誕生したコナミの「楽しさの原点」が詰まっていて、その面白さは今プレイしても色あせていない。「昔のソフトは知らない」という人も、ぜひプレイしてみて欲しい。

▲名作「グラディウス２」。ＣＧやポリゴン全盛期の今でも、楽しいモノはやっぱり楽しい！

◀痛快アクション『イーガー皇帝の逆襲』。背景の美しさに注目。

▶今回の収録タイトル数は10。ＳＰＧ、ＡＣＴとバラエティーに富んでいる。

▲ＲＰＧの発売も決定した「ツインビー」。その原点を忠実に移植した永久保存版だ。

The HIVE WARS

強力な破壊力をもつ生物兵器を破壊せよ！超高速を体感できるＳＴＧがいよいよ発売!!

2/26(予) STG
▶¥6,800(CD2枚組)
▶ケイエスエス

白熱の3Dアクションシューティング

謎の組織の手により復活した、生物兵器生産施設「ＨＩＶＥ」。ここで生み出される兵器には、銀河系をも破壊する力があるのだ。主人公は施設を破壊するため、敵戦闘機、地上軍、ロボット兵器との戦闘を開始！ 360度が戦場になるパノラマビューシステムと、ハイレベルな演出で、まるで映画の主人公になったかのような気持ちになれる３Ｄ・ＳＴＧだ。

◀ついみとれてしまうほど、美しいグラフィック。

マネーアイドル・エクスチェンジャー

アーケードで人気のアクションパズルが、オリジナルストーリーモードを追加して登場！

3月(予) PZG
▶¥5,800
▶アテナ
▶MC(ブロック数未定)

驚異の名人技、16連鎖を目指すのだ！

このソフトは、お金同士をくっつけて"両替"することで連鎖を起こすという、一風変わったアクションパズルだ。２Ｐ対戦、段位認定など、アーケードでも好評のモードを完全移植しているほか、ＰＳ版ならではのストーリーモードも追加！ 石田敦子さんデザインのキュートで魅力的なキャラが、元気いっぱいにしゃべりまくるゲームなのだ!!

◀同じコインをくっつけて、どんどん両替していこう！

ブロークンヘリックス

イカした爆弾処理班員ジェイクが繰り広げる、ド派手な演出のACT！

3/12(予) ACT
▶¥5,800(予)
▶コナミ
▶MC(2ブロック)

イカした会話で展開する痛快ACT！

このゲームは派手なアクションと、絶妙な会話が魅力的なアクションアドベンチャーだ。プレーヤーは軍の爆弾処理班員となり、最重要機密に関わる謎めいた爆弾処理を命じられる。ただ、この任務をまじめに遂行するか、ノリにまかせて話を進めるかはプレイヤーの自由。行動しだいで会話も変化し、思いもよらない展開になることもあるぞ！

◀ゲーム中は通信によりさまざまな会話が聞こえてくる。

卒業III ～Wedding Bell～

『卒業』シリーズ最新作！ 問題児の教え子と結婚してしまった主人公に、明日はあるのか？

3月(予) 育成SLG
▶価格未定
▶小学館プロダクション
▶MC(ブロック数未定)

最新作は「教え子＝妻」でドキドキ♥

『卒業』シリーズの最新作が登場だぞ！ プレイヤーは、女子校に勤務する教師となり、３年生の問題児５人を無事卒業させ…というのは前回と一緒。だが、今回は問題児の１人が主人公の妻（！）という設定なのだ。もちろんこのことはほかの生徒たちには秘密。結婚したことがバレないよう、５人の生徒を無事卒業させる、大忙しのドキドキ育成ＳＬＧだ！

◀かわいい奥さんが問題児。愛情を込めて育てていこう！

EGG エッグ

2|19(予) ETC
- ▶¥5,800
- ▶東芝EMI
- ▶MC(3ブロック)/MT(最大4P)

誰もが楽しめるお手軽さと、予測不能な動きが楽しい"陣取りゲーム"が登場するぞ!!

"エッグ"で陣取り! 文明を発展させろ!!

〝エッグ〟と呼ばれる卵型の物体を転がして文明を創造し、邪魔な敵エッグとの攻防を繰り広げて自分の領土を広げる。そんな〝陣取り〟の要素を持った、斬新なゲームが登場するぞ。文明は〝エッグ〟を転がすだけで、その軌跡上に誕生するというシンプルなもので、軌跡で囲まれた部分にも自動的に文明が発生するぞ。また、最初に囲まれた部分には文明の発展レベルを示すタワーが誕生する。自分の文明の発展レベルを9まで上げるか、敵のエッグかタワーを破壊すれば勝利となるのだ。

▲文明は少しずつ発展していくが、〝エッグ〟が近くにいると、発展スピードが早くなるのだ。

▲方向と、勢いを決めてやると転がり始める。卵なだけに、転がり方を読むのは難しいが、それがまた楽しいぞ。

◀発展レベルがまだ低いとき、自分の文明は〝エッグ〟を守ろうとしてくれるのだが……。

▶発展レベルが高くなると、今度は〝エッグ〟を邪魔者と思い、破壊しようとするのだ。

続 初恋物語 ~修学旅行~

3|26(予) SLG
- ▶¥7,800
- ▶徳間書店/インターメディア・カンパニー
- ▶MC(1ブロック)

初恋という、貴重な体験を題材にした恋愛SLGがついにPSに移植決定!!

甘くせつない初恋を再体験!!

〝初恋〟というテーマを題材にしたことで、PC－FXユーザーの確かな人気を獲得した「続初恋物語～」が、ついにPSに移植されるぞ。このゲームが通常の恋愛SLGと違う点は、修学旅行という限られた期間の中で、スタート時に選んだ初恋相手ただ1人との関係を実らせるというところ。自分の行動しだいで結果は6通り以上に変化するぞ。

◀幼なじみのアドバイスに耳を傾けることが重要なのだ。

ザ・マッチゴルフ

1|22 SPG
- ▶¥5,800
- ▶ズーメックス
- ▶MC(1ブロック)

今までのゴルフゲームにはなかった新システム〝メンタルゲージ〟が対戦を熱くする!!

リアリティを追求した対戦型ゴルフゲーム!!

『ザ・マッチゴルフ』は、対戦のリアリティを深く追求したゴルフゲーム。このゲームの最大の特徴は、新システム〝メンタルゲージ〟の存在だ。これはキャラクターの精神状態がショットに影響を与えたりするもので、いいショットを打って対戦相手の精神状態にダメージを与えたり、逆に自分を絶好調にすることでスペシャルショットを打つことが可能!!

◀相手のセリフにはプレイヤー自身がムカつきそうなモノも。

新作ソフトNEWS ニュース 人気の移植作品、シリーズ最新作を紹介!!

今回は、移植作品とシリーズ最新作を2作ずつ紹介しよう。まずPC－FXからの移植作である『りとるキャッツ』は、育成SLGと戦闘SLGが融合した作品。PS版は、戦闘システム、グラフィックの量、クオリティが大幅に改良されての登場だ。次の『ルナ～』はメガCDでの発売以来、高い人気を維持しているシリーズで、PS版はセガサターン版からの移植。複雑な操作は不要で、純粋にストーリーが堪能できるぞ。そして『探偵神宮司三郎 夢の終わりに』は、今回で6作目となる探偵AVG。前作から採用された、ほかのキャラでストーリーの裏側が楽しめるザッピングシステムは、さらに洗練されている。『プレイスタジアム3』は、アイテム収集でオリジナルチームを強化するモードなどの新要素が豊富に追加されているぞ。

惑星攻機隊・りとるキャッツ

▶2月中旬▶育成SLG▶ファミリーソフト▶価格未定

◀近未来の惑星間戦争を描いた戦闘型育成SLG。アニメーションは、TVアニメを超える美しさを実現!

ルナ シルバースターストーリー

▶5|28▶RPG▶角川書店/ESP▶¥6,800

◀セガサターンで爆発的な人気を得た、オーソドックスな2DタイプのRPG。ついにPSに移植が決定!!

『ルナ シルバースターストーリー』より

探偵神宮寺三郎 夢の終わりに

▶4月予定▶AVG▶データイースト▶¥5,800

◀今作では原画監修に寺田克也氏を迎え、前作とは雰囲気を一新。ハードボイルドタッチの探偵AVGだ。

プレイスタジアム3

▶春予定▶SPG▶バンプレスト▶¥5,800

◀新モードが大幅に追加され、今作はなんと9つのモードが楽しめる。選手の姿がプレスタ君に変わった!

◆主催:株式会社メディアワークス

無限なる才能を解き放て!!

第5回 電撃ゲーム3大賞

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームイラスト大賞
電撃ゲームコミック大賞

●賞(各部門共通)

大賞(1点)=正賞+副賞100万円

金賞(1点)=正賞+副賞 50万円

銀賞(数点)=正賞+副賞 30万円

ぼくらの新しいエンターテインメントは「ゲーム感覚」がキーワード。
"3大賞"は小説、コミック、イラストでまだ見ぬきみの創造力を募集中!!
メディアを超えた感性を今こそ世界にはばたかせよう!

電撃ゲーム小説大賞

●大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●**応募規定**:〔長編〕400字詰め原稿用紙250〜350枚。縦書き。〔短編〕400字詰め原稿用紙40〜80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1998年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1998年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**:広井王子(作家)、深沢美潮(作家)、安田 均(作家)、伊藤和典(脚本家)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

●大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。
A メカデザイン部門
B ファンタジー部門

●**応募規定**:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
★表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●**応募資格**:不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●**選考方法**:1998年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1998年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**:天野喜孝(イラストレーター)、カトキハジメ(メカデザイナー)、衣谷 遊(漫画家)

電撃ゲームコミック大賞

●大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●**募集内容**:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●**応募規定**:ストーリーコミックは24〜41P、ギャグ・コメディなどのショートコミックは10〜16Pを2本以上/4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270mm、ヨコ180mm(図参照)。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのかを明記した紙を添付して応募すること。

270mm / 300〜365mm / 180mm / 230〜260mm

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1998年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。

第1回締め切り	1997年 7月10日(通過者発表、ガオ!11月号〈9月27日発売〉)
第2回締め切り	1997年10月10日(通過者発表、ガオ!2月号〈12月27日発売〉)
第3回締め切り	1998年 1月10日(通過者発表、ガオ!5月号〈3月27日発売〉)
最終締め切り	1998年 4月10日(通過者発表、ガオ!8月号〈6月27日発売〉)

★それぞれの予選で最終候補を4〜5作品選出する。
★予選を通過した約20作を対象として、1998年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**
永井 豪(漫画家)、雨宮慶太(映画監督)、押井 守(映画監督)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

●**特典**:各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。
【各予選のアドバイスをする作家】
◆第1回予選 真鍋譲治 ◆第2回予選 沢田 翔 ◆第3回予選 あかほりさとる

募集要項 応募の掟

●あて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館 ㈱メディアワークス
「第5回 電撃ゲーム○○○大賞」係

●最終締め切り
1998年4月10日(金)
(当日消印有効)

●発表:1998年8月〜9月に発売される「電撃」の各誌上
「電撃王」
「電撃PlayStation」
「電撃SEGASATURN」
「電撃NINTENDO64」
「電撃G'sマガジン」
「月刊電撃コミックガオ!」
「コミック電撃大王」
「電撃Adventures」

※複数応募可。ただし、1作品(イラストとコミックは1セット)ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。
※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

傑作・注目作の宝庫!電撃ゲーム3大賞の作品群!!

タイム・リープ
主演 佐藤藍子、川岡大次郎
監督 今関あきよし
発売・販売 バンダイビジュアル
価格16,000円(税抜)

土門弘幸 第1回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞者 ◉電撃文庫☆「五霊闘士オーキ伝 五霊闘士現臨!」「五霊闘士オーキ伝② 暗黒道士復活!」「五霊闘士オーキ伝③ 兵魔戦士再臨!」「五霊闘士オーキ伝④ 覇法剣士閃翔!」「五霊闘士オーキ伝⑤ 虚心騎士降臨!」「セブンス・ヘヴン① ミオと未緒」「セブンス・ヘヴン② 魔人と魔剣」

高畑京一郎 第1回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞者 ◉単行本☆「クリス・クロス 混沌の魔王」「タイム・リープ あしたはきのう」 ◉電撃文庫☆「クリス・クロス 混沌の魔王」「タイム・リープ あしたはきのう[上][下]」

中里融司 第1回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞者 ◉電撃文庫☆「冒険商人アムラフィ 海神ドラムの秘宝」「冒険商人アムラフィ2 南海の妖女」「X-MEN② ネオ・ヘブン」「X-MEN③ ホワイトゾーン」(共著)「狂科学ハンターREI」「狂科学ハンターREI2 ニコラ・テスラの塔」「狂科学ハンターREI3 パラケルススの秘石」

坪田亮介 第1回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞者 ◉電撃文庫☆「臥竜覚醒 電撃ゲーム小説大賞短編小説傑作選」(受賞作「雲ゆきあやし、雨にならんや」収録)

古橋秀之 第2回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞者 ◉単行本☆「ブラックロッド」(本文イラスト/田中正樹〈第2回電撃ゲームイラスト大賞〈大賞〉受賞〉) ◉電撃文庫☆「ブラックロッド」「ブラッドジャケット」「ソリッドファイター」 ◉電撃コミックス「ブラックロッド」(画/三部敬)

川上 稔 第3回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞者 ◉電撃文庫☆「パンツァーポリス1935」「エアリアルシティ」

栗府二郎 第3回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞者 ◉電撃文庫☆「NANIWA捜神記」(イラスト/藤岡建機〈第3回電撃ゲームイラスト大賞〈金賞〉受賞〉)

電撃文庫
ソリッドファイター
古橋秀之

(☆は受賞作) 発行:メディアワークス 発売:主婦の友社

NEXT WAVE?

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

今回のネクストは？

今もたくさんの子どもたちに夢と希望をあたえ続けている「ウルトラマン」が3D・格闘でPSにデュワッ（登場）!! 今号の「NEXT WAVE?」では、登場するウルトラ戦士と怪獣、宇宙人のエアッ（紹介）!! とともに、ゲームの魅力にダァーッ（迫る）!!

永遠のヒーローたちの雄姿がPSで甦る!

ウルトラマン Fighting Evolution

「ウルトラマン」シリーズで活躍したヒーローと悪役たちが一堂に会する3D格闘ACT『ウルトラマンFighting Evolution』。このゲームはキャラの動きがリアルに再現されていて、TVシリーズを見ていた人は懐かしさに胸が熱くなることまちがいなしだ！　もちろん、そうでない人でも楽しめるように2P対戦や、連続技の練習ができる「PRACTICE」、登場キャラの紹介が見ることができる「GALLERY」など豊富なモードも用意されているぞ。

V

地球を守るウルトラ戦士たち

地球防衛の偉大なる守護者

ウルトラマン

M78星雲からきた正義の使者。地球防衛隊のハヤタ隊員と一体化して地球を守る。ゲームでは一撃が重いパワーファイター。

地球と平和を愛する正義の使者

ウルトラセブン

ウルトラ警備隊のモロボシ・ダンを名乗り、地球を守るために戦った第2の戦士。2つの必殺技[illegible]つテクニカルキャラ。

ウルトラ6兄弟最強の戦士

ウルトラマンタロウ

ウルトラの父と母の実子で、ウルトラ6兄弟の中では最も戦闘能力が高い。ゲームでのポテンシャルも最高クラス。

■2月予定　■ACT　■バンプレスト　■¥6,800(予)

NEXT WAVE?

シリーズの枠を越えた夢の対決が実現!!

FIGHT!

登場するキャラクターは全8体。TVシリーズで実現した対決はもちろんのこと、ウルトラ戦士の対決や怪獣同士の対決も可能！ 怪獣になってウルトラ戦士たちを打ち倒すのもよし！ 夢の[illegible]が今始まる!!

ウルトラチェック かっこいいアクションでジョワッ！

「ウルトラマン」シリーズと言えば、敵と対決するシーンでのかっこいいアクションが印象深い。もちろんゲームにも、その魅力は十分に反映されているぞ。各キャラの個性的なアクションに注目だ！

▶投げ技の流麗な動きは、まさに必見の美しさ。
▼１つ１つの技のモーションが超リアルなのだ！

ウルトラチェック 豊富な技やコンボでダァッ！

それぞれのキャラクターに用意された、多彩な技やコンボも要チェック。駆け引きを交えた技の応酬で、バトルがヒートアップ！

▲エレキングのコンボがウルトラマンを直撃！ この猛攻に耐えられるか!?
▶キングジョーが放つ必殺パンチに、さしものバルタン星人もＫＯ寸前！

かつてウルトラ戦士を苦しめた歴代の強敵たち!!

バルタン星人

エレキング

ダ ダ

キングジョー

メトロン星人

アタマイイより、カッコイイの勝ち。

対戦型ダンスゲー

BUST A MOVE

Dance & Rhythm Action ™

IN STORES

株式会社エニックス 〒151-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8 ■ゲーム専用お問い合わせ03-5352 6466※電話番号は正確にお願いいたします。

KONAMI LABEL 1月 JANUARY LINEUP

KONAMI

舘林見晴 1st.Album

'98.1.21
CDとグッズ同時発売！

CD:KICA-7832
税込定価￥3,059

館林見晴ファーストアルバム、「Dream of you…」の発売を記念して、オリジナルグッズも登場！！

1. CP450「Dream of you…」発売記念テレカセット3枚組 メーカー希望小売価格￥4,000（非課税）
2. CP451「Dream of you…」発売記念ポストカード5枚組 メーカー希望小売価格￥500（税別）
3. CP452「Dream of you…」発売記念クリアファイル5枚組 メーカー希望小売価格￥1,200（税別）

商品に関するお問い合わせは フリーダイヤル 0120-086-573
コナミホットライン
営業時間 月曜日～金曜日（祝日を除く）午前10 30～12 00／午後1 00～5 00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

インターネット情報サービス ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/cp/cp3.html

君と出逢えて、本当に良かった。

ときめきでいっぱいの、あのシーン、このイベント。
そして気になる、その後の日々…。
彼女たちの本当の気持ちが、このCDでわかる。

1.21 In Store

初回プレスだけの2大特典
①ときめく香りつきブックレット
②ピクチャーCD

虹色の青春 forever

★パソコン画面でイラストが見られます。
★立体音響効果

CD EXTRA　Roland Sound Space

CD:KICA-7841 税込定価￥2,854

速報！ドラマCD「ときめきメモリアル 虹色の青春 forever」vol.1～5の全5巻を購入の方には「虹色の青春 forever～プライベートシングル」CDプレゼント！
★発売予定＝vol.2（2.21）／vol.3（3.27）／vol.4（4.24）／vol.5（5.22）　＊詳しく各商品のオビウラをご覧ください。

文化放送系「CLUB ときめきメモリアル」（金曜24:00～24:30）で絶賛放送中！

AD202X年 凶悪犯罪都市ネオ… 暴れるのはヤツらだけ…!! 超豪華ポリスアクション、ラジドラマ「BURN-UP EXCESS」CD化第2弾！

CD:KICA-7827
税込定価￥2,854

今井由香／岡本麻弥／丹下桜／金月真美
置鮎龍太郎／天野由梨／桑島法子／他

オープニングテーマ
金月真美「SHOW TIME」 CDS KIDA-7636
エンディングテーマ
鶴田加奈子「Future Dream」 CDS.KIDA-7639
In Store Now 各税込定価￥1,020

文化放送系列 CLUB db STATION
BURN-UP EXCESS plus
パーソナリティ 桑島法子
番組内でラジオドラマ放送中！
文化放送（土）24:00～24:30／山形放送（日）24:30～25:00
福井放送（月）23:30～24:00／東海ラジオ（日）25:30～26:00

BURN-UP EXCESS plus
FILE 1 In Store Now
CD KICA-7826 税込定価￥2,854

BURN-UP EXCESS
オリジナルサウンドトラック
CD:KICA-7852税込定価￥3,059
2.21 IN STORE

金月真美 K-BRAND

MAMI KINGETSU

New Album
2.4 WED In Store

「K-BRAND」とはすなわち「金月印」。
今まで数多くの名曲を生み出した
「ときめきメモリアル」CDシリーズから
選りすぐりの12曲を金月真美が
カバーしました。
オリジナル曲とはひと味違う曲の数々は
知っている人にも知らない人にも
新鮮に聴こえるはず。
新たな"ときめき"を
あなたに送ります

初回2大特典
①ピクチャーCD
②特製フォトカード封入

CD:KICA 7838 税込定価￥2,854

金月真美「K-BRAND」発売記念イベント

1.18（日）郡山●新城ホール 問:三野屋郡山店 0249-22-7797
1.25（日）横浜●西公会堂 問:シアル音楽館 045-311-1745／アニメイト横浜 045-403-6990
1.31（土）金沢●KOHRINBO109ホール 問:KOHRINBO109ヤマチク 076-220-5010
2. 1（日）名古屋●GROOVE!本店6Fイベントホール 問:GROOVE!本店 052-671-8989／アニメイト名古屋 052-453-1322
2. 7（土）広島●デオデオ本店7F サテライトスタジオ 問:デオデオ本店 082-247-5111
2. 8（日）神戸●ディスクピア三宮一番館ホール 問:ディスクピア三宮一番館 078-232-2398
京都●ビーバー京極店 京極東宝ビル3Fホール 問:ビーバー京極店 075-255-0734
2.14（土）福岡●福岡キャビンホール 問:アニマップ福岡本店 092-731-5256
2.15（日）宮崎●（株）西村本店6Fホール 問:（株）西村本店 0985-24-4141

ORIGINAL GAME SOUNDTRACK
オリジナル・ゲーム・サントラ
1.21 In Store
16bit44.1kzh／音楽CDと同クオリティー
BGMをフルデジタルで収録
最新コブラ基盤を使用したゲームと…

FIGHTING 武術

CD:KICA-7834

女の子のための
恋愛シミュレーションゲーム
グレードアップ
今夏発売予定
◆7,800円

KOEI
人智を超えた謎(エニグマ)をめぐり、選ばれし3人の運命が絡み合う――
ENIGMA
エニグマ
1998.4.2 発売予定(プレイステーション版:6,800円)
原作 志茂田景樹
Produced by ω-Force
※画面写真は開発中のものです。

超硬派シミュレーション・ロールプレイング、堂々開幕。

一人の男が、いま、世界(ファンタジー)を変える。

◆一介の傭兵から傭兵隊長、さらには一国の騎士へ!

◆兵種の相性や地形効果・各種魔法による戦術性あふれる戦い!

◆登場人物は総勢230人、キャラデザインは人気イラストレーター小島文美。

◆14種類の完全マルチエンディングで何度もプレイを楽しめる!!

◆松尾銀三氏、難波圭一氏をはじめ、豪華声優陣の熱演で感動のストーリー展開。

イラスト/小島文美

Söldnerschild ゼルドナーシルト special

※画面写真は開発中のものです

プレイステーション版:6,800円

3/19

剣と魔法、傭兵団、王国の騎士

緻密なファンタジー世界が、あなたのプレイで自在に展開。

いま、あなたは戦乱の大陸で激戦に明け暮れる一人の傭兵。はたして国を変え、大陸を一つにすることはできるのか あなたの行動はすべて大陸の情勢に影響し、ゲーム展開に大きな変動をもたらす。プレイのたび新鮮な興奮と感動を約束する、流動的なアクティブ・ワールド!

株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望・全国版

あまりにも有名なSLGの原点が、ついにプレイステーションへ登場！

群雄割拠する戦国時代を統一すべく大名としての緻密な政策を構築する――知略を尽くす戦略の愉しみ、戦術や作戦を練る合戦の興奮。100万人以上のユーザーに支持されたシンプルかつ奥の深いSLG。

1/22 発売
5,800円

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望・戦国群雄伝

行動力システム、個性的な武将群像…。戦国SLG不朽の金字塔！

個性的な武将たちを駆使し、天下統一の夢をはたすのは誰か？
行動力システムの採用などSLGの醍醐味を追求した名作が装いも新たに登場！

2/26 発売予定
5,800円

※画面写真は開発中のものです。

WWⅡゲーム

提督の決断Ⅲ withパワーアップキット

架空キャンペーンシナリオ7本を搭載！SLGならではのifの世界をご堪能あれ！

詳細なデータや、海上・空で展開する立体的な戦闘など、戦術の要素を高めた奥深いゲーム内容に加え、シミュレーションならではの架空キャンペーンシナリオを搭載した超弩級ウォーSLG。

2/5 発売予定
9,800円

▶光栄好評発売中ソフト

リコエイションゲーム

維新の嵐

思想と行動、そして情熱で日本を統一せよ

坂本龍馬、西郷隆盛、勝海舟、近藤勇……。幕末の激動を駆け抜けた英雄として日本列島を走れ！諸藩の要人を説得して、自らの手で明治維新を達成せよ！刻々と変化するシミュレーションにキャラクターの成長とイベントの要素を絡み合わせ、歴史のうねりを表現した異色のゲーム！

好評発売中 6,800円

今宵もまたドラマチックな世界に遊ぼう

歴史シミュレーションゲーム 項劉記

紀元前。中国大陸、震撼す。運命の戦いが幕を開ける――

激しく燃えさかる炎にも似た猛将・項羽と、大河のように穏やかな気性の劉邦。広大な大陸を舞台に縦横無尽に展開される、二人の男の緊迫した戦い――。兵士の視点から描かれる実戦さながらの迫力、そして戦略の鍵を握る、個性豊かな武将たち。中国史に名高く、戦略・戦術の祖ともいわれる"漢楚の戦い"を具現化したSLGの神髄!

3/26 発売予定
6,800円

英傑伝シリーズ 毛利元就・誓いの三矢

華麗かつダイナミックに綴られる毛利一族の合戦絵巻の醍醐味。

毛利元就一門の波乱の歴史を描いたシミュレーションロールプレイングが登場。厳島合戦など、リアルに再現される戦いと「三矢の教え」など豊富なイベントで、あの感動をもう一度!

2/26 発売予定
7,800円

DRUID(ドルイド)〜闇への追跡者〜

ファンタジーを知り抜いたアドベンチャーゲーム!

精緻をきわめるストーリー、そして迫り来る敵の影……。数多くの敵と謎を乗り越えてストーリーを進める驚異の3Dアクションアドベンチャーゲーム!

2/19 発売予定
6,800円

立身出世を遂げて、いざ名乗らん。太閤・秀吉、ここにあり。

足軽から身を興し、戦国の覇者となった秀吉の人生を体験!任務をこなし、ライバルとの出世競争に勝利して、みごと覇者の座を勝ち取ろう!

好評発売中:2,800円

すべてが鮮やかでリアル。真の戦国を伝えるパワー!

100を超える城のネットワークで戦国を再現。論功行賞や知行地制、官位職階制、ニューラルネットワークの採用など、迫真のゲーム展開!!

好評発売中:2,800円

☞ KOEIの最新情報をお知らせしています。
テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代

KOEI®

光栄 お年玉キャンペーン 限定

プレミアムパック

攻略本付きのお得なセット

今すぐお店へ走ろう!

※商品がなくなりしだい終了させていただきます。

いずれも大ヒットした名作ぞろい、粒よりのラインナップに、
プレイに欠かせない豪華攻略本をプラス!この機会にまだ持っていないタイトルをGETして、
新年からゲームの醍醐味をとことん味わっちゃおう!

歴史シミュレーションゲーム
●三國志Ⅴ→価格:9,800円

◆三國無双→価格:5,800円

リコエイションゲーム
●大航海時代Ⅱ→価格:6,800円

WWⅡゲーム
◆提督の決断Ⅲ→価格:9,800円

歴史シミュレーションゲーム
●水滸伝・天命の誓い→価格:5,800円

英傑伝シリーズ
◆三國志英傑伝→価格:8,800円

英傑伝シリーズ
●三國志孔明伝→価格:7,800円

ネオロマンスゲーム
◆アンジェリークSpecial→価格:7,800円

天下統一の野望はいまだ消えず。
そして今また、新たな時代を生む。
信長の野望
将星録
歴史シミュレーションゲーム
ついに!プレイステーション版で新登場 価格:9,800円
好評
発売中
1570年11月
領土拡大の必須戦略テク満載!
信長の野望・将星録ハイパーガイドブック 上・下
A5判　各本体1,200円　シブサワ・コウ監修　上巻4-87719-536-X　下巻4-87719-537-8

KOEI
激ハマりです。ソウルマスター。
このゲームの"ツボ"1
キャラがとんがり耳だ！(笑)しかも金髪♥
このコはプレイヤーキャラ(男)。女のコもいるので安心したまえ。(？何が？)
デッキケース(カバン)
おーっほっほっ♥
おやくそく、タカビー(って死語？)おじょうさま系ライバルキャラ。強気タイプ。
カードを使って方法を唱えたりモンスターを召喚したりして、新たなカードをゲットだ♥
ツボ2
"戦う"&"集める"が基本のゲーム。RPGやっててストーリー忘れるくらいモノ集めに燃えちゃうタイプにおすすめだ。
カードだけ集めりゃイイってもんでもないのがまたおもしろいのだ。
ツボ3
章ごとに、それまで集めた手持ちカード使ったトーナメント戦があって、それがもー楽しい！
あー、"まぜっ"しちゃうよ〜、"まぜっ"しちゃうよ〜リカードがあれば
…って、ソレは某ホンモノカードゲーム
大本気
試合始める前に使うカードを決めて作戦立てんのが、ホントのカードゲームみたいでグーざんす。よーするにデッキ構築ね。燃えるっす。
こんなモンスターもいる…
キャラデザは田口順子さん。ラブリー♥
風タイプのバルーン
手に入れれば強い味方。グリズリー。こわい…。
かわいい〜♥マーメイド
モンスターや方法には「属性」があって、それぞれ有利/不利な組みあわせがあるのだ。コレを覚えといて戦うわけさ。
地 みどり
水 あお
火 あか
風 きいろ
って色分けされてるからすぐわかる。
バトルの1ターンごとに「場」に出てるカードは4枚。"引き"の運が必要なとこがリアル♥
水モンスターが水方法が欲しいのに〜
えーい、全とっかえしちゃえ
ひ〜〜
コレもモンスターのファイターくん
カワイイ楽しい新感覚ボード&カードゲーム。
ソウルマスター
文とイラスト
Keinojo Mizutama
水玉螢之丞
この人を知らないゲームファンはモグリ、という人気者。自称「勇ましいチビのイラストレーター」。
モンスターを集めて豪華賞品をもらおう！
ソウルマスター
モンスターコレクションキャンペーン
※くわしくは商品同梱のちらしをご覧ください
〆切迫る！
(1/31消印有効)
猫人間とモンスターが共存する不思議空間、魔法世界アスター。ドタバタコミカルなファンタジー世界で、モンスターを自在に操る「ソウルマスター」の称号獲得をめざし、カードを沢山集めるもよし、お気に入りのモンスターを育てるのもよし。「集める・育てる」の欲ばりミックス!!
●好評発売中 5,800円
●ソウルマスターハイパーガイドブック 好評発売中
スタジオハード・編 A5判 本体1,200円 4-87719-538-6

プレイステーションでワープロができる!!

ワープロソフトとカラープリンタがセットになった。

ゲーム画面もプリントできるすごいヤツ。

プレイステーション用 ワープロセット

●人気ゲームキャラほか収録クリップアートは400以上
●手紙やオリジナル名刺も簡単操作ですぐ作れる
●よく使う文章は自動作成できる「インテリジェント文書作成機能」

パソコンの定番ワープロソフト『EGWORD』と、『LEXMARK社製インクジェットカラープリンタ』がセットになって超お買い得!! コントローラだけで文章が作成できて、「ときめきメモリアル」や「アンジェリーク」等人気ゲームキャラほか、クリップアートは400以上!オリジナル名刺や年賀状も、買ったその日にすぐ作れる!

●好評発売中:29,800円

プレイステーション用 ワープロセット (ビデオキャプチャ対応版)

●ゲーム画面やビデオ映像を取り込んでひと味ちがうカードが作れる
●デジカメで撮ったスナップで話題のフォトシールも作成可能

ワープロとプリンタのセットにビデオキャプチャ機能を付加。ビデオ入力端子が付いているから、ゲームの画面だけでなく、テレビやビデオ、デジカメの映像も取り込める。アイディア次第で、きみだけのオリジナルなフォトシールや手紙づくりが、もっとたのしくなる!!

●好評発売中:36,800円

セット内容 ●ワープロソフト"EGWORD Ver.2.00" ●LEXMARK社製インクジェットカラープリンタ"CJP1000" ●プリンタ・インタフェースまたは[ビデオキャプチャ対応版]プリンタ・インタフェース ビデオキャプチャ対応版専用

▶セガサターン用ワープロセット[デジタルカメラ対応版]/好評発売中:36,800円

※プレイステーション本体およびテレビモニターは別売りです。
※写真のプリントサンプルはイメージです。

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代

劇場版が3月に公開が決定、そしてなんと、発売延期となっていたTVシリーズのビデオ&LDも2月に緊急発売!!またもやEVA旋風が吹き荒れる98年!! 続々EVAグッズが登場するゾ!

桜舞う春に向けてサクラ大戦GOODSが続々登場!
太正ロマネスクで彩った超豪華NEWアイテムの目白押し!

サクラ大戦 懐中時計
BAND-0080
完全限定生産商品
1月中旬発売予定
¥12,800
(税抜)

サクラ大戦 ロール式カレンダー
BAND-9001
完全限定生産商品
2月下旬発売予定
¥9,800

©SEGA ENTERPRISES,LTD 1996 ©RED 1996

※写真は現在試作中のものです。デザイン・仕様等は変更になる場合がありますので予めご了承ください。

BEAM CLUB INFORMATION

元禄時代の江戸を皮切りに物語は幡州赤穂、山科、三州吉良の庄、伏見と全国に繰り広げられる。
藩士たちの深刻な仮説を聞くもよし、元禄町人の面白おかしい推理を聞くもよし。
陰謀あり、怪談あり、はたまた茶番あり。 謎の真相は何処。

赤穂事件の真相を追え!

吉良上野介を殺したのは誰だ？

元禄十五年十二月十五日未明
元播州赤穂浅野家家臣四十七人が、亡主の恨みを晴らさんがため
本所の吉良邸に討ち入り見事吉良上野介の首級を上げた。世に言う赤穂事件である。
しかし、これは真実なのか数多くの謎を残したまま、
真実を知る人々はこの世を去っていった。
「忠臣蔵」とは何だったのか、誰が何の目的で起こした事件だったのか。
今、その謎を解くことができるのはあなたです。

平成10年1月発売
価格 5,800円（税別）

たった一瞬の暴挙が歴史をつくった!

元禄太平の世に突如、おこった一大事。
江戸城中　松之廊下を騒然とさせた幡州赤穂藩主浅野内匠頭の
吉良上野介傷害事件。事変後の要所を迫力のアニメーションで解説。
48番目の藩士、君は内蔵のアニメーションをすべて見ることができるか?

発売記念キャンペーン実施!!

其の壱 時代劇のメッカ「東映太秦映画村入村券」
其の弐 ビデオ「忠臣蔵」（平成8年フジテレビ版、全5巻）
以上の賞品を各50名様にプレゼント。詳しくは店頭で。

製作／発売 東映ビデオ株式会社 03-3545-4519

センチメンタルグラフティ
Sentimental Graffiti
制服登場！
学生証・生徒手帳・校章付
サイズ S M L
第1弾好評発売中！ 限定各300着
沢渡ほのか 通販価格 42000円
永倉えみる 通販価格 41000円
杉原真奈美 通販価格 42000円
山本るりか 通販価格 47000円
第2弾1月20日発売予定 限定各200着
綾崎若菜 通販価格 51000円
安達妙子 通販価格 35000円
保坂美由紀 通販価格 53000円
森井夏穂 通販価格 45000円
第3弾2月20日発売予定 限定各200着
遠藤晶 通販価格 45000円
松岡千恵 通販価格 53000円
星野明日香 通販価格 35000円
七瀬優 通販価格 36000円
女神転生シリーズ10周年記念グッズ
ハイブリッドテレカセット 5種1組(台紙付) 通販価格10500円
ポストカードセット 6種1組 通販価格400円
トゥルー・ラブストーリー マウスパッド
左側①青空
右側②集合
通販価格1570円
放課後恋愛クラブ マウスパッド
左側①3人
右側②2人
通販価格1570円
テイルズオブデスティニー
ハイブリッドテレカコレクション
通販価格 各2100円
①スタン ②チェルシー ③マリー ④イメージ
ブルーブレイカー オリジナルドラマCD
通販価格3000円
CAST ケイン：遠近孝一 アーシャ：横山智佐
3枚収納オリジナル描き下ろしボックス
全3巻 97年12月〜98年2月毎月リリース
ブルーブレイカードラマCD
第2巻1月24日発売予定！
■特製ステッカー付き！
ゲーム関連商品専門店
GAMERS
1月下旬発売
ファルコムコレクション Vol.2全116種 1BOX通販価格5400円
ヴァリアブルジオ全129種 1BOX通販価格5850円
放課後恋愛クラブ全124種 1BOX通販価格5850円
フォトジェニック全116種 1BOX通販価格5850円
スレイヤーズろいやる全117種 1BOX通販価格5400円
ブロッコリーハイブリッドカードコレクション
1袋10枚入 1BOX15袋入
＊ハイブリッドカードの通販での購入単位は1ボックス単位とさせていただきます。
●ファーストキス物語グッズ／マウスパッド・クリアファイル・ハイブリッドテレカ
●ドリームジェネレーショングッズ／テレホンカード 等もございます
長野店 OPEN／11:00〜20:00 長野県長野市千歳町1-3-6 K'S SQUEARE 2F（タワーレコード下）
藤沢店 OPEN／10:00〜21:00 TEL／0466-26-1400（代） 神奈川県藤沢市鵠沼東1-2 東急プラザB1 サンパティーク内
池袋店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3985-3232 豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F
京都店 OPEN／10:00〜23:30 TEL／075-255-1770 京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F
新宿店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3225-5996 新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンタ MORE5F
秋葉原店 OPEN／11:00〜20:00 TEL／03-3252-9600 千代田区外神田3-15-5 MNビル
セガゲーマーズ OPEN／10:00〜20:00 TEL／03-5256-8123（代） 東京都千代田区外神田1-10-9 ハイテクランドセガ5F
この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計＋送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上、
「〒178東京都大泉郵便局私書箱6号 ブロッコリーDP係」までお送り下さい。
ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

■商品の内容に関するお問い合わせ
〒599-8114 大阪府堺市日置荘西町21-3 ヨシワビル3F
TEL：0722-85-2032（祝祭日を除く月～金 13:30～17:00）

TimePoint

電撃ランキングステーション

今号の集計期間
12月8日～12月21日

売り上げTOP20

独自の路線をタイトル通り突っ走った『電車でGO！』はやっぱり強かった！

電車でGO!

一度は運転してみたかった電車。その夢をかなえてくれただけに、幅広いファンに支持され堂々の1位に！ 専用コントローラで、なりきり運転手が続出！

■タイトー
■12月18日■SLG
■¥5,800■27,287

初登場

機動戦士Zガンダム

モビルスーツを自由自在に操る快感！カミーユモードとシャアモードの2つのストーリーを味わいつつ、ニュータイプなみの超絶プレイで華麗に戦うのだ！

■バンダイ
■12月11日■STG
■¥7,800■25,618

初登場

クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲!～

おとぼけ顔して、大ブレイク中のクラッシュ君。「♪リンゴを集めて晩に食う～！♪クラッシュ・万事休す！（歌詞です）」こんなコミカルな歌詞も、聴き取れる？

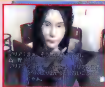
■SCEI
■12月18日■ACT
■¥5,800■22,999

初登場

マリア～君たちが生まれた理由～

確かにマリアの顔は怖い！ でも、4位にランクインしたという事実が、このソフトの注目度の高さを物語っているのだ。怖いもの見たさ…じゃないよね!?

■アクセラ
■12月11日■AVG
■¥6,800■13,462

初登場

みんなのGOLF

不動の人気は未だに衰えず！ 家のPSにはずーっと『みんゴル』が入ってるっていう人も多いんじゃないかな？ 年末商戦での動きも楽しみな1本だ。

■SCEI
■7月17日■SPG
■¥4,800■12,103

前回5

順位	タイトル	メーカー／発売日／ジャンル／本数	前回
6	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア／12月18日／S・RPG／10,182	初登場
7	るろうに剣心―明治剣客浪漫譚―十勇士陰謀編	SCEI／12月18日／RPG／9,540	初登場
8	風のクロノア door to phantomile	ナムコ／12月11日／ACT／8,920	初登場
9	Jリーグ実況ウイニングイレブン3	コナミ／12月11日／SPG／8,322	初登場
10	RPGツクール3	アスキー／11月27日／ETC／6,276	初登場
11	ぷよぷよSUN 決定盤	コンパイル／11月27日／PZG／6,076	前回4
12	バイオハザード ディレクターズカット	カプコン／9月25日／AVG／6,056	前回14
13	ギャロップレーサー2	テクモ／11月20日／RCG／5,647	前回1
14	A5 A列車で行こう5	アートディンク／12月4日／SLG／5,538	前回7
15	トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart～	アスキー／12月11日／SLG／5,171	初登場
16	ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ～	ヒューマン／12月18日／SLG／4,892	初登場
17	ハイパーオリンピック イン ナガノ	コナミ／12月18日／SPG／4,102	初登場
18	ロックマンDASH～鋼の冒険心～	カプコン／12月18日／A・RPG／3,867	初登場
19	ダービースタリオン	アスキー／7月17日／SLG／2,551	前回13
20	モンスターファーム	テクモ／7月24日／SLG／2,509	前回11

21位以下のタイトル

サイドワインダー2（アスミック／12月11日／STG） 学校を作ろう!!（ビクターソフト／12月18日／SLG） アーマード・コア プロジェクトファンタズマ（フロム・ソフトウェア／12月4日／ACT） バーガーバーガー（ギャップス／11月27日／SLG） 実況パワフルプロ野球'97 開幕版（コナミ／8月29日／SPG） 信長の野望 将星録（光栄／11月27日／SLG） サイドバイサイドスペシャル（タイトー／12月4日／RCG） アインハンダー（スクウェア／11月20日／STG）

注目！ 風のクロノア door to phantomile

もうすぐTOP10

ロックマンDASH～鋼の冒険心～

誕生10周年を迎え、ますます盛り上がる『ロックマン』シリーズ。待望の新作はなんとA・RPGなのだ！ これまでの『ロックマン』とは一味違う魅力に、編集部内でもハマる人間が続出中です。

前評判 TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ゼノギアス	■スクウェア／２月11日／RPG／12,023	前回 4
2	バイオハザード２	■カプコン／１月29日／AVG／10,950	前回 5
3	パラサイト・イヴ	■スクウェア／3月19日／RPG／7,515	前回 3
4	悠久幻想曲2nd Album	■メディアワークス／3月26日／SLG／7,085	前回 7
5	ドラゴンクエストⅦ	■エニックス／未定／RPG／6,656	前回 9
6	ノエル～ラ・ネージュ	■パイオニアLDC／2月下旬予定／ETC／6,441	前回 6
7	スターオーシャン　セカンドストーリー	■エニックス／3月下旬／RPG／3,088	前回 17
8	双界儀	■スクウェア／冬予定／ACT／2,867	再登場
9	バトルアスリーテス大運動会　オルタナティヴ	■インクリメントP／1月15日／SLG／2,647	前回 15
10	Blaze&Blade～Eternal Quest～	■ティーアンドイーソフト／1月29日／A・RPG／2,433	初登場
11	ひざの上の同居人（パートナー）	■KANEKO／春予定／SLG／2,403	前回 20
12	鉄拳３	■ナムコ／未定／対戦ACT／2,210	前回 10
13	ときめきメモリアルドラマシリーズ～vol.２彩のラブソング	■コナミ／３月19日／AVG／2,204	前回 18
14	ギルティギア	■アークシステムワークス／2月予定／対戦ACT／2,198	再登場
15	X-MEN VS.STREET FIGHTER EXエディション	■カプコン／2月予定／対戦ACT／1,990	初登場
16	幻想水滸伝Ⅱ	■コナミ／未定／RPG／1,770	前回 19
17	ウィザードリィ リルガミン サーガ	■ローカス／2月26日／RPG／1,547	初登場
18	ずっといっしょ	■東芝ＥＭＩ／3月12日／SLG／1,541	初登場
19	ときめきメモリアル２	■コナミ／未定／SLG／1,534	再登場
20	スペクトラルタワーⅡ	■アイティアファクトリー／1月29日／RPG／1,526	初登場

読者人気 TOP10

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーⅦ	■スクウェア／97年1月31日／RPG／19,108	前回 1
2	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／6月20日／S・RPG／8,159	前回 2
3	悠久幻想曲	■メディアワークス／8月28日／SLG／5,970	前回 4
4	バイオハザード	■カプコン／96年3月22日／AVG／5,527	前回 3
5	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／5,086	前回 5
6	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	■ガスト／5月23日／RPG／4,201	前回 7
7	ワイルドアームズ	■SCEI／96年12月20日／RPG／4,194	前回 9
8	トゥルー・ラブストーリー	■アスキー／96年12月13日／SLG／4,179	再登場
9	サガ フロンティア	■スクウェア／7月11日／RPG／3,980	再登場
10	ダービースタリオン	■アスキー／7月17日／SLG／3,537	前回 10

移植希望 TOP10

順位	タイトル	データ	前回
1	サクラ大戦シリーズ	■S・RPG／SS／10,735	前回 2
2	真・女神転生シリーズ	■RPG／SS, SFC／8,746	前回 1
3	聖剣伝説シリーズ	■A・RPG／GB, SFC／8,588	前回 6
4	スーパーロボット大戦Ｆ	■S・RPG／SS／5,750	前回 3
5	ファイアーエムブレム	■S・RPG／FC, SFC／4,423	前回 9
6	センチメンタルグラフティ	■SLG／SS／4,201	前回 8
7	ポケットモンスター	■RPG／GB, N64／3,317	前回 7
8	ヴァンパイアシリーズ	■対戦ACT／AC,SS／3,302	再登場
9	スーパーロボット大戦外伝　魔装機神	■S・RPG／SFC／2,874	前回 5
10	To Heart	■AVG／Win95／2,852	再登場

ランキング・チェック

20タイトル中、13タイトルが初登場という、これまた見事なくらい赤くなった（初登場タイトルは赤い文字になっている）売り上げＴＯＰ20。上位３タイトルにはそれほど大きな差はないようだが、僅差ながら第１位に輝いた「電車でＧＯ！」に拍手。アーケード当時からの根強いファンを中心に、発売直前のユニークなＴＶ－ＣＭでライトユーザー層にうまくアピールすることができたようだ。同時発売限定生産の専用コントローラ（「電コン」「電車コントローラ」というのは、あくまでも俗称）も、十分すぎるくらいインパクトがある周辺機器だ。ダンスと、これまたユーモラスなＣＭが今回も話題を呼んだ「クラッシュ・バンディクー２」は、第３位。発売日の関係で、集計期間が１週分しかなかったことが災いしたか。次号以降の活躍に期待したい。それ以外の初登場タイトルでは、「フロントミッションオルタナティヴ」の第６位も目立つ。この順位を低いとみるか妥当とみるかは賛否両論分かれたゲーム性同様難しいところだが、とりあえず去年の怪物ソフト「みんゴル」に次いでの第６位は、ある程度評価されたということはできるだろう。良質なアクションであるということ、若年層（PS＝ゲーム機の場合は低年齢層だろうか）へのアピールという同じ意味合いから注目された「風のクロノア」と「ロックマンＤＡＳＨ」は、とりあえず「クロノア」８位に軍配が上がった（「ロックマンＤＡＳＨ」は18位）。どちらも老舗ゲームメーカーがＡＣＴ（Ａ・ＲＰＧ）という得意のジャンルでしっかり作り込んできた逸品だけに、今後のチャートアクションに注目したい。毎度毎度書いていることだが、今回の「みんゴル」は、第５位で前号と同じ。この怪物もどこまでいくのか、注目したい。

その他のランキングでは、人気タイトルが大挙発売されたためか、前評判に（下位ながら）初登場タイトルが目立つ（５本）。だが、それら初登場タイトルよりも上をいった再登場の「双界儀」は立派。記事掲載の再開が、一気に火をつけたというところだろうか。また、常に移植希望上位にあった「スレイヤーズ」がいよいよ移植決定となった。詳細は今号の特報記事で。

PS移植化計画 vol.65

『STAR GLADIATOR2』をPSに！

対戦格闘続きでアレですが、今回の移植化計画はカプコンの最新作『STAR GLADIATOR２』だ！　物語は前作から一年後、壊滅した第４帝国の調査に向かった連邦調査隊は謎の武装集団によって襲われる。生き残った兵士の証言では、帝国の紋章が掲げられていたというが…。『STAR GLADIATOR２』を前作と比較してみると①キャラの動きが1/60フレームになってクオリティアップ！　②新キャラが12体追加で、総数22キャラに。③相手を特殊空間に閉じこめる「プラズマフィールド」（『ヴァンパイアセイバー』のダークフォースみたいなモノ？）など、数種類の新フィーチャーを追加。派手さ＆豪快さは前作の比じゃないぞ!!

PS移植の可能性は？

前作が移植されたのだから、当然移植確定でしょう！…と言いたいところだけどカプコンさんからのコメントは「新システム基板の使用でグラフィック面などが大幅に強化されているので、前作のようにすぐ移植というわけには…」とのことで公式には未定。クオリティが高い作品なだけに移植も難しいかもしれないけれど、あとは移植技術に定評のあるカプコンさんしだい？

▶新キャラ・レインのプラズマフィールド「絶対零度」が発動。

◀ハヤトの必殺技が宿敵ビルシュタインにヒット！

1月16日 新春第1弾のニュースはイベント情報が盛りだくさん！ お年玉片手に、レッツゴー！ だ!!

イベント

"トレカ"の祭典、大規模に開催！

JAPAN CARD FESTIVAL—1月25日・東京ビッグサイト—

新作カードが一堂に結集する「JAPAN CARD FESTIVAL」が東京ビッグサイトで開催。ファンはここに集え！

本場アメリカではすでに文化の一つとして定着している「トレーディングカード」。日本でもスポーツ選手からアニメやゲームのキャラクターまで、さまざまな種類のカードが発売され、人気を呼んでいる。そんな「トレカ」人気を反映して、トレカのイベント「JAPAN CARD FESTIVAL」が1月25日に東京ビッグサイトで開催される。各メーカー・ショップの出展ブースでのカード即売会や、新作発表が行われるほか、交換会や各種のイベントも予定。特設ステージでは新作カードゲーム「M・O・Z」（フューチャービーより2月上旬発売予定）の発表イベントや人気声優を招いてのスペシャルゲストステージも予定されているぞ！ 会場内には専用のトレーディングコーナーなども設置されるので、まだ見ぬ同志との交流の場も充実。キミも自慢のコレクションを持参してさらなる収集に励もう！ 入場は無料で開催時間は10:00〜17:00。当日は別ホール（西1・2）でガレージキットのイベント「'98ワンダーフェスティバル」も同時開催しているので興味のある人は併せて楽しめるぞ！

◀これが当日発表される「M・O・Z」。モンスターを召喚して戦うタイプのゲームだ。

当日はこんなイベントがキミを待つ!

●新作の発表イベント

「M・O・Z」の発表イベントでは先行販売だけでなく、原作者の原裕郎氏のサイン会やオリジナルグッズの抽選会も開催される予定だ！

●ゲストステージ

菊池正美さんのトークライブや松本梨香さんのミニライブを予定。

●各社の出展ブース

メーカー・ショップ各社のブースでは新作の発表や即売会が行われるのだ。各出展社の趣向を凝らしたミニイベントにも期待大！ カードの交換会や対戦会を予定しているメーカーもあるので腕自慢は要チェック！

●トレーディングコーナー

会場内には有料のカードトレーディングスペースも確保されているぞ！ 互いのコレクションを補完し合って目指せトレカマスター！

JAPAN CARD FESTIVAL

▶1月25日（日）10:00〜17:00
▶東京ビッグサイト 西3ホール
▶入場無料

キャンペーン

SNKキャラの特製PHSがもれなく君の手に!

SNKサポーターズクラブ1周年

SNKのキャラクター入りPHSを無料プレゼント!

SNKのファンクラブ「SNKサポーターズクラブ（SSC）」が、発足1周年を迎えることになった。これを記念して、新規・継続会員を対象に〝ありがとう！SNKサポーターズクラブ1周年記念キャンペーン〟を展開、「SNKキャラクター入りアステルPHS」を無料プレゼントするぞ！PHSに入るキャラは、人気シリーズ『餓狼伝説』・『サムライスピリッツ』・『KOF』の各シリーズから好きなキャラを選択可能だ！ ただし、新規入会希望者は1月20日までに入会しないと特典が受けられないぞ。欲しい人は今すぐ！

◀キャラはPHSの液晶部分の透明カバーに入るのだ。どのキャラにするか悩むところ。

応募方法：官製ハガキに①会員番号②住所③氏名④年齢⑤職業（学年）⑥電話番号⑦保護者氏名（18歳未満の方のみ）を記入し、〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1番6号（株）エス・エヌ・ケイ SNKサポーターズクラブ事務局「キャラクターPHS」プレゼント係まで送ろう。
応募締切は2月27日まで。

BOOK

ファン待望の「ぷよSUN公式ガイドブック」の"決定盤"がついに登場だ!!

「ぷよぷよSUN決定盤公式ガイドブック」—発売中—

遊びゴコロがあふれ出る、攻略本の"決定盤"がついに発売!

人気の〝ぷよ〟シリーズ最新作『ぷよぷよSUN決定盤』の公式ガイドブックが登場したぞ！ 監修はソフトの開発元でもあるコンパイル。当然、単なる攻略にとどまらず、描き下ろしのイラスト・原画の掲載に始まって開発者の裏話から人気デザイナーの漫画まで、大盤振る舞いの内容で、子供も大人も大満足だ！

ぷよら〜必携!

▲豪華全キャラ特製シールも付いてお買い得なのだ！

「ぷよぷよSUN決定盤公式ガイドブック」

▶発売中 ▶コンパイル
▶¥1,000+税

 ハミ出し情報:SNKサポーターズクラブへの問い合わせは03・5275・6200へ

フィギュア・トレカ・色紙etc…ずっといっしょ♥

『ずっといっしょ』予約キャンペーン&メディアミックス展開

うれしいアイテムがもらえる『ずっといっしょ』の予約キャンペーン実施中！ しっかりチェックして即、予約に走れ!!

カワイイ女の子と、ドッキドキの同居生活が体験できる恋愛ＳＬＧ『ずっといっしょ』。３月の発売に先がけ、予約キャンペーンが実施中だぞ！ 気になるキャンペーンの内容だが、豪華なオリジナルグッズが先着順や抽選でもらえるというもの。ファンには涙モノのキャンペーンだ！ 詳しい内容は右で紹介しているのでチェックチェック!! またキャラクターグッズや、ＣＤ、ラジオといったメディアミックスも展開開始だ。「デスクカレンダー」や「ファイル」（ともに２月発売予定／発売元：新声社）などのグッズが発売予定で、今月からはラジオのコーナーも放送中！ 「３月まで待てない」ファンは、まず予約、それからさまざまな展開をチェックして楽しんじゃおう！

▶ソフトの発売は３月に延びちゃったけど、発売前のお楽しみはいっぱいだ！

このポスターが目印➡

先着モノもあり。急いで予約だ!!

「ずっといっしょ」を予約すると、下で紹介している限定生産の超レアなアイテムがもらえるチャンス！ しっかりチェックしてね。

●**限定クリスタルフィギュア**：小野寺桜子／並木智香／石塚美樹の限定クリスタルフィギュアを予約者の中から抽選で各500名様（計1,500名様）にプレゼント。

●**限定オリジナルトレカ**：限定オリジナルトレーディングカード（９枚入り／３種類）を予約者先着で各1,500名様（計4,500名様）にプレゼント。

●**声優サイン入り色紙**：「ずっといっしょ」に登場するキャラの声を演じる、声優さんのサイン入り色紙を初回特典として予約者全員にプレゼント。

ほかにもいろいろ…メディアミックス!

【CD】「REMEMBER ME（エンディング曲）」&「BYE BYE MY HANDY LOVE（オープニング曲）」のシングルCDが好評発売中。発売元：東芝EMI／¥971（税別）

【ラジオ】文化放送「鈴木真仁のプリンセス倶楽部」（毎週土曜日深夜26:30〜27:00）にて今月から「ずっといっしょ」のコーナーが開始。

―すべてをチェックしてゲームの発売を待つべし!!―

コード類のわずらわしさからお別れできる便利なグッズ

AVコードレス・システムIFV-TR1K

コード不要ですっきり。ゲームやビデオカメラの接続はコレで。

ゲーム機を始めとするＡＶ関連機器が充実してくると、ジャマになるのがコードの類。複雑にからまる配線の束に目眩を覚える人も多いだろう。そこでおすすめなのがソニーから発売中のＡＶコードレス・システム「IFV-TR1K」。これは映像と音声を赤外線で伝送、テレビとゲーム機の間のコード類が、一切不要になるというスグレモノ。到達距離は５メートル、信号切れによる雑音をカットするミュート機能に、微妙な受信調整を可能にするチルト機能まで付いていて君のＡＶライフをサポートしてくれるのだ。もちろんゲーム機だけでなくビデオカメラ等の接続にも威力を発揮。セレクターを併用すればさらに便利に。これでテレビ回りの配線をすっきりさせてより快適な室内環境を目指そう！

IFV-TR1K
▶発売中
▶ソニー
▶¥12,000+税

▲製品は送・受信の２パーツ。２つとも重量は約130グラムと軽量だ。

眠れぬ屍たちよ、魂を浄化う歌を聴け…2つの"生命"が奏でる激情の鎮魂歌!

CD「バイオハザード2」―1月29日発売―

'98年初頭の話題作の１つである「バイオハザード２」のオリジナル・サウンドトラックが、日本中に恐怖の音色を響かせる！ 前作を凌ぐ高い完成度でまとめられた全31曲は、単なるBGMにとどまらず、「バイオ２」の恐怖感をリアルに伝える仕上りになっているぞ。発売日は１月29日、豪華な初回特典も用意されているぞ！ さらなる悪夢を求めるバイオファンはさっそく予約しよう。

◀初回限定版は段ボール地のワイルドな特製ジャケットに加え、バイオファン必携のアイテム、ラクーン市警のシリアルナンバー付き認証プレートも封入されている。

バイオハザード2オリジナル・サウンドトラック
▶１月29日発売
▶¥2,100（税込）
▶セルピュータレーベル

『卒業Ⅲ』をラジオで!

「卒業Ⅲラジオドラマ」―オン・エアー中―

期待の恋愛育成SLGの世界をゲームより先にラジオで楽しもう!

期待の新作ソフト『卒業Ⅲ 〜Wedding Bell〜』のラジオドラマが、１月から始まったＴＢＳのラジオ番組「鳴方淳子のげむげむパーティー」内で放送されているぞ。番組は元祖「卒業」のキャラから"元気娘／加藤美夏"役の声優、鳴方淳子を中心に、毎回サブパーソナリティとして"卒業シリーズ"の制作に携わって来た人を招き、ゲームに関する事や今後の展開などをオールマイティに紹介していく内容。もちろん新作情報も満載だぞ！実際のソフトでは、問題児生徒５人のうち１人が主人公の妻というドキドキの設定だが、ドラマでもその雰囲気が体験できること間違いなし。３月の発売を待てないファンは要チェックだ！

卒業Ⅲオリジナルラジオドラマ
▶ＴＢＳラジオ
▶毎週月曜24:30〜25:00

熱く燃えるサウンドを聴け!大好評のジャスティス音楽がCDでも入魂のデビュー!

CD「ジャスティス学園」―1月29日発売―

▲初回限定版には、学籍番号付きオリジナル学生証が１枚封入されている。全部で５枚あるので、自分の目当ての学校を引き当てるまで、何枚でも買うべし！

アーケードにおいて、その熱いノリが人気のカプコンの新作３Ｄ格闘ゲーム『私立ジャスティス学園』のオリジナル・サウンドトラックが、早くも登場するぞ！ 「青春・友情」をテーマとしたノリのいいサウンドに加えて、待望の「太陽学園校歌」も収録されているのだ！ キミも親友と聴いて、愛と友情のツープラトン攻撃を極めよう！

私立ジャスティス学園オリジナル・サウンドトラック
▶１月29日発売
▶¥2,100（税込）
▶セルピュータレーベル

トピック

好評のアミューズメント施設が新たな店舗と演出を加えてさらにパワーアップ!

INTI渋谷(ナムコ直営アミューズメント施設)

ナムコのINTI渋谷がバージョンアップ。'98年の渋谷はここで間違いナシ!?

以前にもこのコーナーで紹介したことのある「INTI(インティ)渋谷」が、昨年12月装いも新たにリニューアルオープンしたぞ。昨年5月のオープン以来ゲーム関連だけでなく、バー、ネイルサロン、雑貨店等の複合という、斬新な切り口で都市型アミューズメント施設としての支持を受けてきたINTI渋谷だが、好評を受けて今回さらなる店舗・イベントを加えてのパワーアップ! 軽食を楽しめるカフェ・茶屋・バーだけでなく、渋谷でも話題のDJがパフォーマンスを繰り広げるDJブースや、プロのアーティストが常駐して、手軽に利用できるメイクアップスタジオまでオープンしたぞ! 当然、ゲームの施設もさらに充実。ゲームで遊ぶか、買いものをするか、または音楽を楽しむか、その選択肢の多さには目移りしてしまうほど。大型アミューズメント施設の決定版というにふさわしいINTI渋谷に今年は注目だ!

▲店の外観。店内にはここで紹介した多くのショップや施設があるのだ。

INTI渋谷

所在地:東京都渋谷区宇田川町31-2「BEAM」1F,B1F(JR山手線などの渋谷駅から徒歩15分)

INTIはコレで遊べ!

●「EMUS(エムズ)Inti」:話題のメイクアップスタジオ。プロのアーティストが常駐し、手軽にメイクを楽しめるだけでなく、有名ブランドのコスメティックも多数販売。

●「ZaCka-Inti(ザッカインティ)」:好評の雑貨店が店舗を拡張。フィギュアやグッズ等を扱った従来の店舗に加え、ぬいぐるみや生活雑貨を中心にした女性対象店舗を増設。楽しさも二倍にパワーアップだ!

●「カフェフィースト」:職人が魅せるカップの上のアート。日本でも数少ない"デザインカプチーノ"(コーヒーの上にミルクで絵や文字を描くもの)が楽しめるイタリアンカフェ。バリスタと呼ばれる職人が要望に応じてデザインしてくれるぞ!

BOOK

「電撃あどべんちゃーず」創刊以来の、人気連載記事が待望の単行本化!

榊涼介&林正之のマルチプレイ三昧　発売中

ボードゲームの魅力を十二分に再現する好評のリプレイ記事がついに単行本に!

パーティプレイにこそ本当の魅力があるため、ボードゲームの真の楽しさを知らない人も多いはず。その禁断の魅力を世に広めるべく「電撃あどべんちゃーず」(メディアワークス刊)誌上で創刊号から連載中の、「榊涼介&林正之のマルチプレイ三昧」が単行本になったぞ! 毎回話題のボードゲームのリプレイを、人気作家・榊涼介の軽妙な文章と、漫画家・林正之のユーモア溢れるコミック&イラストで紹介しているこの連載。単行本化にあたっては特に人気の高かった記事を厳選し、さらに林先生のオリジナルコミックも描き下ろされているぞ。ゲームを知らなくても、読むだけで楽しいこの一冊。奥深いボードゲームの世界への入門書としてキミもいかが?

ボードゲーム入門書に最適

◀ボードゲームなど知らないというキミこそ買うべし。

榊涼介&林正之のマルチプレイ三昧

▶発売中
▶発行:メディアワークス 発売:主婦の友社
▶¥1,500+税

新着速報

「ゲーマーズ」のイベントが開催決定!

ゲームグッズの専門店「ゲーマーズ」が主催するイベント、「ゲーマーズ祭り」が、1月25日に開催されるぞ。会場は池袋サンシャインワールドインポートマートの4F。メディアワークスを始め、メサイヤ、サン電子などが出展を予定、もちろん「ゲーマーズ」も多数の新作グッズを販売するぞ! 当日は同じ会場で同人誌即売会「コミックキャッスルvol.15」も共同開催。興味のある人はこちらも参加してみては?

ゲーマーズ祭

▶1月25日(日)
11:00〜16:00
▶池袋サンシャインワールドインポートマート4F
▶入場無料

前回までのあらすじ
「DPS3周年記念」宇宙一計画・作戦その6はこれまでにない豪華企画で大好評進行中なのだった
ちがーう
ここが謎の予告状が届いた三度市伯爵の屋敷か……
伯爵はゲーム好きで有名で、狙われているのも金にモノをいわせて作らせた、自分専用のマル秘RPGです
たたた大変でゴザイマスです探偵サーン!
第2の予告状デース!
1月30日発売の66号には電撃攻略ステーションスペシャルVol.6下巻が、2月13日発売の67号には3号連動お楽しみ企画付きメモリーカードシール完結編が付いちょうし、2月25日にはDPS－D6まで出ちゃうのです！お楽しみに！
……これは?
暗号だ!
ええっ!?
そうだったんですか?
一体何と書いてあるデスかー?
「伯爵のマル秘RPGがここ2～3日PS本体に入りっぱなしになっているのはわかってるよん。ボヤボヤしてると盗っちゃうぞ♥」
うわああああ
だめじゃないですかちゃんと金庫とかに入れておかないとーっ!!
だって一秒でも長くプレイしていたかったのでゴザイマスー
そうこうしているうちに予告の時間だな
おおおお
私のマル秘RPGを守ってぇー!
しかし茶番はこれまでだ…
三度市伯爵……いや怪盗うさぴょん仮面!
!
何を言うデスかー?私は……
私が気づかないとでも思っているのか?
本物の伯爵にそんな耳は付いていなーい!
ぬおーっ!
びしっ
さすがは先生!見事な観察眼です!
つーか、うさぴょんって死んだと思ってたんですけど……
無論死んだ!
そして生き返った
きっぱり!
ばれてしまっては仕方がない……こうなったら
ゲームで勝負だ!
次号（1月30日発売）に攻略ステーションSP Vol.6下巻
その次の号（2月13日発売）に3号連動企画付きメモリーカードシール
驚愕の最終回
まだ付録あるんです
電撃PlayStation増刊
電撃PlayStation D6
二月二十五日発売
定価九百八十円

史上最大DPS宇宙一計画発動中ですってば

かなり前に明かされた作戦その6の全貌! それは……それは貴方だ! 貴方が犯人だ! ではなく

それは……別冊極厚攻略付録とメモリーカードシールの華麗なる電撃PSの無限アリ地獄百連コンボなのでした!

完売御礼 & 爆裂発売中

- 電撃PlayStationD5(Vol.63) — 左ページでおなじみの電撃版PS用CD-ROM付き増刊号! 書店へダッシュです!
- 電撃PlayStationVol.64 — プレイウエスチョンSPさめ電撃攻略ステーションスペシャルVol.6上巻が付録に!
- 電撃PlayStationVol.65 — 3号連続お楽しみ企画付きメモリーカードシール付録(お楽しみ企画は62号から始まっています)!
- 電撃PlayStationVol.66 1月30日発売 — 極厚別冊付録電撃攻略ステーションスペシャルVol.6下巻! 2巻で完璧!
- 電撃PlayStationVol.67 2月13日発売 — 3号連続お楽しみ企画付きメモリーカードシール付録とりあえず最終回! ここでお楽しみが明らかに!
- 電撃PlayStationD6(Vol.68) 2月25日発売 — 増刊DPS-Dの第6弾! とっても気になる内容は……まだ内緒です

次号は衝撃の電撃特報&超特大攻略号! 完全保存版の別冊付録電撃攻略Station SP下巻もついて必携の1冊!

お待ちかねの攻略付録下巻!! だけでなく、ビッグタイトル目白押しの攻略ステーションDXが、一挙70ページ! 春の新作も徹底フォローで、無敵のボリュームとラインナップだ! そして、ついにアレが本誌初公開…。

●Coming Soon!

バイオハザード2/テイルズ オブ デスティニー/ゼノギアス/チョコボの不思議なダンジョン/グランツーリスモ/悠久幻想曲2nd Album/ブシドーブレード弐…他

電撃PlayStation Vol.66は1月30日(金)発売

表紙イラスト●チョコボの不思議なダンジョン
©スクウェア 1997 キャラクターデザインサポート/バンプレスト
イラストレーション/岩瀬さとみ
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

電撃スタッフ大募集

【職種】①TVゲーム誌編集③アニメ誌編集③制作進行
【資格】23歳から28歳位までの都内近郊在住者。経験者優遇。
【待遇】当社規定により優遇
【応募方法】1月19日(月)までに履歴書(写真貼付・希望職種明記)、職務経歴書、返信用封筒を郵送のこと。書類選考の上、面接を実施、なお応募書類は返却しません。
応募先は、右の住所の㈱メディアワークス総務部採用電撃PS係まで。

電撃PlayStation D6 次号D6は、2月25日(水)発売

電撃PlayStation Vol.65

1998年1月30日発行　第4巻　第3号　通巻61号

■発行人　染谷恵司
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
　〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
　電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
　〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2-9
　電話(営業)03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 渡邊由彦、佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳
[進行] 古田土友紀
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、長野真数
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引 AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●1月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
1	15日	バトルアスリーテス 大運動会オルタナティヴ	インクリメントP	¥5800/SLG	122
2	15日	OPTIONチューニングカーバトル	エム・ティー・オー	¥5800/RCG	
3	15日	メタルフィスト	エレクトロニック・アーツ	¥5800/対戦ACT	
4	15日	ロスト チルドレン	ゲームバンク	¥5800/AVG	
5	15日	FORMULA1 97	SCEI	¥5800/RCG	
6	22日	信長の野望・全国版	光栄	¥5800/SLG	
7	22日	コナミアンティークス~MSXコレクションVol.2~	コナミ	¥4800/ETC	187
8	22日	ザ・マッチゴルフ	ZOOM-X	¥5800/SPG	188
9	22日	SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.1	SCEI	¥2000/ETC	184
10	22日	SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.2	SCEI	¥2000/ETC	184
11	22日	トゥームレイダー2	ビクターソフト	¥5800/AVG	94
12	29日	スペクトラルタワーII	アイディアファクトリー	¥5800/RPG	48
13	29日	スノーブレイク	アトラス	¥5800/RCG	
14	29日	ザ・スターボウリングDX	アローマ/ユーメディア	¥7800/SPG	
15	29日	Bust A Move(バスト ア ムーブ) Dance & Rhythm Action	エニックス	¥5800/ETC	
16	29日	バイオハザード 2	カプコン	¥6800/AVG	32
17	29日	NBAパワーダンカーズ3	コナミ	¥5800予定/SPG	182
18	29日	BUCKLE UP!	シャングリ・ラ	¥6600/RCG	
19	29日	COMPLETE SOCCER on side	Tears	¥5800/SPG	
20	29日	Blaze&Blade ~Eternal Quest~	T&Eソフト	¥5800/A・RPG	
21	29日	忠臣蔵 検証赤穂事件	東映ビデオ	¥5800/AVG	
22	29日	ボンバーマンワールド	ハドソン	¥5800/ACT	
23	29日	ビーバス&バットヘッド ヴァーチャル・アホ症候群	ビー・ファクトリー	¥5800/AVG	
24	29日	NOON(ヌーン)	マイクロキャビン	¥4800/対戦ACT	
25	29日	UNO DX	メディアクエスト	¥4800/TBL	
26	1月	なけっと~激録!ブルブル商店街~(仮)	アクティアート	未定/ACT	
27	1月	バックガイナー ~よみがえる勇者たち~覚醒編「ガイナー転生」	ピング	¥5800/SLG	123
28	1月	パラノイアスケープ	マチルダ	¥5800/ETC	

●2月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
29	5日	R・TYPES	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5800/STG	
30	5日	エクサレギウス	イマジニア	¥6800/SLG	
31	5日	提督の決断II with パワーアップキット	光栄	¥9800/SLG	
32	5日	ボールブレイザー チャンピオンズ	BPS	¥5800/SPG	
33	5日	ユニバーサルナッツ	レイ・アップ	¥5800予定/AVG	
34	11日	バッシングビート	イースリー・スタッフ	¥5800予定/SLG	
35	11日	テナントウォーズ	キッド	¥5800/SLG	
36	11日	愛しあう事しかできない	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800/ETC	
37	11日	ゼノギアス	スクウェア	¥6800/RPG	26
38	19日	ファンタスティック・フォー	アクレイムジャパン	¥5800/ACT	
39	19日	DRUID~闇への追跡者~	光栄	¥6800/AVG	
40	19日	EGG	東芝EMI	¥5800/ETC	188
41	19日	星で発見!!たまごっち	バンダイ	¥5800予定/SLG	
42	26日	ファイナルラウンド	アトラス	¥5800/SLG	187
43	26日	G.O.D pure	イマジニア	¥5800/RPG	
44	26日	イワトビペンギンROCKY×HOPPER2~探偵物語~	カルチュア・パブリッシャーズ	¥4800/ETC	
45	26日	The HiVE WARS	ケイエスエス	¥6800/STG	187
46	26日	ウイニングポスト3	光栄	¥6800/SLG	
47	26日	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	¥5800/SLG	
48	26日	毛利元就・誓いの三矢	光栄	¥7800/S・RPG	
49	26日	ミサの魔法物語	サミー	¥6800/SLG	
50	26日	ミサの魔法物語(限定版)	サミー	¥7800/SLG	
51	26日	「ぶたゲー」でいいんじゃない?	シャングリ・ラ	¥5800/SLG	
52	26日	ナイトメア・クリーチャーズ	SCEI	¥5800/ACT	
53	26日	―立体忍者活劇― 天誅	SME	¥5800予定/ACT	
54	26日	天仙娘々~劇場版~	TimePoint	¥6800/ETC	
55	26日	ネクタリス	ハドソン	¥5800/SLG	
56	26日	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800/ETC	
57	26日	ウィザードリィ リルガミン サーガ	ローカス	¥5800/RPG	46
58	中旬	The Legend Of Heroes III 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	GMF	¥5800/RPG	
59	中旬	惑星攻機隊・りとるキャッツ	ファミリーソフト	未定/SLG	
60	下旬	X.RACING	日本物産	¥5800/RCG	
61	下旬	ヘラクレスの大冒険	BPS	¥5800/RPG	
62	2月	Neo ATLAS	アートディンク	¥5800/SLG	178
63	2月	X-MEN VS. STREET FIGHTER EXエディション	カプコン	¥5800/対戦ACT	
64	2月	Project-V6	ゼネラル・エンタテイメント	¥5800予定/SLG	
65	2月	チョロQ3	タカラ	¥5800予定/RCG	
66	2月	チョロQジェット レインボーウィングス	タカラ	¥5800/ACT	
67	2月	ツアーパーティー卒業旅行にいこう	タカラ	¥5800予定/TBL	
68	2月	究極クイズ こたえてプリーズ(仮)	Tears	未定/PZG	
69	2月	天使同盟	ティイジイエル	¥5800/S・RPG	
70	2月	もってけたまご with がんばれ!かものはし	ナグザット	¥5800/対戦ACT	
71	2月	Battle Round USA	日本物産	¥5800/RCG	
72	2月	パチンコホール~新装大開店~	ネクストン	¥6800/???	
73	2月	NOËL -La neige-	パイオニアLDC	¥6800/ETC	164
74	2月	NOËL -La neige-限定版	パイオニアLDC	¥8800/ETC	
75	2月	ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION	バンプレスト	未定/対戦ACT	
76	2月	クーリエ・クライシス	BMGジャパン	¥5800予定/ACT	
77	2月	ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ	¥6800/TBL	
78	2月	最終電車	ヴィジット	¥5800予定/ETC	
79	2月	プリズムコート	FPS	¥5800/SLG	160

●冬予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
80	冬	双界儀	スクウェア	未定/ACT	36
81	冬	LUCIFERO	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/RPG	

●3月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
82	12日	ロストソード~失われた聖剣~	イマジニア	¥5800/AVG	
83	12日	ゲームで青春	キッド	¥5800/TBL	
84	12日	実況アメリカンベースボール	コナミ	¥5800予定/SPG	185
85	12日	ブロークンヘリックス	コナミ	¥5800予定/STG	187
86	12日	組み立てバトル くっつけっと	テクノソフト	¥5800予定/SLG	
87	12日	ずっといっしょ	東芝EMI	¥5800/SLG	
88	12日	クロックタワー ゴーストヘッド	ヒューマン	¥5800/AVG	
89	19日	ゼルドナーシルトSpecial	光栄	¥6800/S・RPG	183
90	19日	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~(ベスト)	コナミ	¥2800予定/ACT	
91	19日	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~(ベスト)	コナミ	¥2800予定/S・RPG	
92	19日	コナミアンティークス~MSXコレクションVol.3~	コナミ	¥4800予定/ETC	
93	19日	進め!対戦ぱずるだま(ベスト)	コナミ	¥2800予定/PZG	
94	19日	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2~彩のラブソング~	コナミ	¥5800予定/AVG	166
95	19日	みつめてナイト	コナミ	¥6800/SLG	188
96	19日	パラサイト・イヴ	スクウェア	未定/RPG	
97	19日	Stolen Song	SCEI	¥6800/ETC	
98	19日	ファイアーウーマン纏組	徳間書店インターメディア・カンパニー	¥6800/AVG	183
99	26日	アストロノーカ	エニックス	未定/SLG	44
100	26日	項劉記	光栄	¥6800/SLG	
101	26日	ジャージーデビルの大冒険(仮)	コナミ	¥5800予定/ACT	
102	26日	ツインビーRPG	コナミ	¥5800予定/RPG	
103	26日	続 初恋物語~修学旅行~	徳間書店インターメディア・カンパニー	¥7800/SLG	188
104	26日	東京23区制服WARS	マップジャパン	¥6800/AVG	186
105	26日	悠久幻想曲2nd Album	メディアワークス	未定/SLG	156
106	28日	吉村将棋	コナミ	¥5800予定/TBL	
107	上旬	湾岸トライアル	パック・イン・ソフト	¥6800予定/RCG	
108	下旬	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	未定/RPG	
109	3月	ザ・コンビニスペシャル~3つの世界を独占せよ~	アートディンク	¥5800/SLG	
110	3月	音楽ツクール かなでーる2	アスキー	¥5800/ETC	
111	3月	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800/PZG	187
112	3月	REBUS	アトラス	¥5800/RPG	42
113	3月	最強の囲碁	伊藤忠商事	¥7800/TBL	
114	3月	メビウスリンク3D	伊藤忠商事	¥5800/SLG	
115	3月	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800/STG	
116	3月	実機パチスロシミュレーター山佐コレクション	カルチュア・パブリッシャーズ	未定/SLG	
117	3月	宇宙のランデヴー~RAMA~	ゲームバンク	¥6800/AVG	
118	3月	タイガーシャーク	ゲームバンク	¥3800/STG	
119	3月	ヘクセン	ゲームバンク	¥5800/ACT	
120	3月	マキシマムフォース	ゲームバンク	¥5800/STG	
121	3月	ロボトロンX	ゲームバンク	¥3800/ACT	
122	3月	金田一少年の事件簿 ~地獄遊園殺人事件~	講談社	¥6800/AVG	185
123	3月	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒リターンズ	ザウルス	¥5800/ETC	176
124	3月	GUNばれ!ゲーム天国	ジャレコ	¥5800予定/STG	
125	3月	スーチーパイアドベンチャー ドキドキナイトメア	ジャレコ	¥6800/AVG	
126	3月	THE LAST REPORT ラストレポート	ショウエイシステム	¥5800/AVG	
127	3月	精霊召喚~プリンセス オブ ダークネス~	翔泳社	未定/S・RPG	
128	3月	卒業III~Wedding Bell~	小学館プロダクション	未定/SLG	187
129	3月	C・A・R・T ワールドシリーズ	SCEI	¥5800予定/RCG	
130	3月	…いる!	タカラ	¥5800/AVG	
131	3月	装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編	タカラ	未定/ACT	
132	3月	トランスフォーマー ビーストウォーズ	タカラ	¥5800/ACT	
133	3月	BRAVE PROVE…ブレイヴ・プローヴ…	データウエスト	¥6800予定/A・RPG	175
134	3月	DEAD OR ALIVE(仮)	テクモ	未定/対戦ACT	
135	3月	キョロちゃんのプリクラゲーム(仮)	トミー	¥5800/ACT	
136	3月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	トミー	未定/SPG	179
137	3月	レイク・マスターズ2(仮)	ネクサスインターラクト/ダズ	未定/SPG	
138	3月	ワールドカップラグビー(仮)	ネクサスインターラクト/ダズ	¥5800/SPG	
139	3月	GUNDAM THE BATTLE MASTER2	バンダイ	¥6800予定/対戦ACT	14
140	3月	毎日猫曜日	バンダイ	¥5800予定/SLG	
141	3月	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	バンプレスト	¥5800予定/STG	
142	3月	S・Q~サウンド・キューブ~	ヒューマン	¥4800/PZG	
143	3月	パチスロ完全解析~ワイワイパルサー/セブンティセブン2~	ヒューマン	¥5800/SLG	
144	3月	将棋最強2	魔法	¥4800/TBL	
145	3月	大阪湾岸バトル	メディアクエスト	¥5800/RCG	
146	3月	プロジェクトK(仮)	メディアクエスト	¥5800予定/???	

●4月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
147	2日	ラングリッサー…ブリガンダイン 幻想大陸戦記―	イースリー・スタッフ	¥5800予定/S・RPG	
148	2日	ENIGMA	光栄	¥6800/AVG	
149	16日	コマンド&コンカー コンプリート	アクレイムジャパン	¥6800予定/SLG	
150	16日	サイドポケット3	データイースト	¥5800/TBL	
151	23日	スレイヤーズろいやる	角川書店/ESP	未定/RPG	
152	23日	BASS FISHERMAN	サミー	¥5800/SLG	
153	23日	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト	¥5800/AVG	
154	23日	サラブレッドブリーダー 世界制覇編	ヘクト	¥6800/SLG	
155	29日	フォックスジャンクション	トリップス	¥5800/A・RPG	
156	上旬	H.A.E.~BEELZEBUB~	GMF	¥5800予定/ACT	
157	下旬	すたあ もんじゃ	GMF	¥5800予定/SLG	
158	4月	修羅の門	講談社	¥5800予定/対戦ACT	
159	4月	The Legend Of Heroes 英雄伝説I&2 ドラゴンスレイヤー	GMF	¥5800予定/RPG	
160	4月	Tempest X3	J・ウィング	¥5800予定/STG	
161	4月	個人教授	毎日コミュニケーションズ	¥5800予定/SLG	

●5月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
162	21日	バトルシップ・ヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥5800予定/???	
163	28日	ルナ シルバースターストーリー	角川書店/ESP	¥6800/RPG	
164	5月	頭文字D(仮)	講談社	未定/RCG	
165	5月	快速天使	テクノソレイユ	¥5800予定/ACT	
166	5月	キッチンぱにっく	パンサーソフトウェア	¥4800/ACT	

●6月以降予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
167	6月	Jリーグの監督になって世界をめざせ!(仮)	アクセラ	未定/SLG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　BEST●プレイステーション・ザ・ベスト　ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	
168	6月	The Legend Of Heroes Ⅲ 英雄伝説4 紅い雫	GMF	¥5800予定／RPG	
169	6月	CRISIS CITY(クライシスシティ)	タカラ	¥5800／ACT	
170	6月	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	18
171	6月	破壊王~KING OF DESTROY~	ファブコミュニケーションズ	未定／ACT	
172	春	ギルティギア	アークシステムワークス	¥5800／対戦ACT	
173	春	R・TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定／STG	
174	春	LSD	アスミック	未定／ETC	
175	春	東京魔人学園 剣風帖	アスミック	未定／AVG	
176	春	Ash to Ash	イーヌ・リースタッフ	未定／SLG	
177	春	卒業M	イーヌ・リースタッフ	未定／AVG	
178	春	トランスポートタイクーン3D~めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
179	春	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2980／ETC	
180	春	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
181	春	RAVAGE D.C.X	ウイネット	¥5800／STG	
182	春	ガーディアン リコール ~守護獣召喚~	エクシングエンタテイメント	¥6800予定／S・RPG	
183	春	ワンダー3／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥5800／ETC	
184	春	SNKファン・コレクション 餓狼伝説	SNK／夢工房	未定／ETC	
185	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	未定／対戦ACT	
186	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	SNK／夢工房	未定／AVG	
187	春	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	未定／対戦ACT	
188	春	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	未定／対戦ACT	
189	春	bad mojo バッドモジョ	オープンブック9003	¥5800予定／AVG	
190	春	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	¥5800／AVG	
191	春	STRAIGHT VICTORY(ストレートビクトリー)	カルソニック	¥5800予定／RCG	
192	春	ひざの上の同居人(パートナー)	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／SLG	
193	春	Code R	クインテット	未定／???	
194	春	ジャーム—狙われた街—	ケーエージェイ	未定／RPG	
195	春	かっとびチューン	元気	¥5800／RCG	
196	春	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	元気	未定／SLG	
197	春	わくわくボウリング	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥4800／SPG	
198	春	あいたくて~your smiles in my heart~	コナミ	未定／SLG	
199	春	ときめきの放課後~ねっ☆クイズしよ	コナミ	未定／ETC	
200	春	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800／ETC	
201	春	CAROL THE DARK ANGEL	SCEI	¥2000予定／ETC	
202	春	Fighting Eyes	SOLAN	未定／対戦ACT	
203	春	Gダライアス(仮)	タイトー	¥5800予定／STG	
204	春	闘神伝 カードクエスト	タカラ	¥5800／TBL	
205	春	ゆうわくオフィス恋愛課	タカラ	¥5800／SLG	
206	春	ROOMMATE3~涼子 風の輝く朝に~	データム・ポリスター	¥5800／SLG	
207	春	炎の料理人クッキングファイター好	日本一ソフトウェア	未定／ACT	
208	春	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	日本システム	¥6800／RPG	
209	春	競艇ファイティングスピリット	日本物産	¥6800／SPG	
210	春	夜想曲	パック・イン・ソフト	¥5800予定／ETC	
211	春	マジカル麻雀パワー PARTY SELECTION	バップ	¥5800／ETC	
212	春	銃夢~火星の記憶	バンプレスト	未定／A・RPG	
213	春	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	バンプレスト	¥5800／RPG	
214	春	プレイスタジアム3	バンプレスト	¥5800／SPG	
215	春	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
216	春	夢・色いろ	フェザード	¥5800／SLG	
217	春	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800／ACT	
218	春	英雄志願―GAL ACT HEROISM―	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
219	春	ヒロインドリーム2	マップジャパン	未定／SLG	
220	春	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮)	メディアクエスト	¥5800予定／RCG	
221	7月	Final One ~into the mind~	GMF	¥5800予定／ACT	
222	7月	アドヴァンストV.G.2	テイジイエル	¥5800／対戦ACT	
223	8月	パーラーステーション	GMF	¥5800予定／SLG	
224	夏	トゥルー・ラブストーリー2	アスキー	未定／SLG	
225	夏	SYNCHRONICITY~シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
226	夏	THE RUINS~ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
227	夏	アンジェリーク デュエット	光栄	¥7800予定／SLG	181
228	夏	アンジェリーク デュエット プレミアムBOX	光栄	¥9800予定／SLG	
229	夏	JaJa馬カルテット Mega Dream Destruction+(Plus)	GMF	未定／SLG	
230	夏	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	未定／AVG	
231	98年	激突!! スキーバトル(仮)	アイマックス	¥5800／SPG	
232	98年	気まぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	アクセラ	¥5800／TBL	
233	98年	タワードリーム2	アクセラ	¥5800／TBL	
234	98年	火星物語	アスキー	未定／RPG	
235	98年	3D格闘ツクール	アスキー	未定／ETC	
236	98年	深海伝説マーメノイド(仮)	エクシングエンタテイメント	未定／RPG	
237	98年	怒首領蜂	エス・ピー・エス	未定／STG	
238	98年	Jリーグ エキサイトステージV I	エポック社	未定／SPG	
239	98年	サーキットの狼Ⅱ	エム・ティー・オー	未定／RCG	
240	98年	ストライク・ジャガー	ギャップス	未定／STG	
241	98年	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800予定／RPG	
242	98年	ARKS1000~めざせ!究極の召喚師~(仮)	クレフインベンション	未定／AVG	
243	98年	玉繭物語(仮)	元気	未定／RPG	
244	98年	メタルギア ソリッド	コナミ	未定／ACT	
245	98年	あのこどこのこ	サクセス	未定／SLG	
246	98年	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
247	98年	まじっくあにまるず	J・ウィング	¥5800予定／SLG	
248	98年	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション	未定／STG	
249	98年	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000予定／ETC	
250	98年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
251	98年	LOVE GAME'S plus~かなり対戦テニス~(仮)	Tears	未定／SPG	
252	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定／RPG	
253	98年	マス・デストラクション(仮)	BMGジャパン	¥5800／STG	
254	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
255	98年	バックガイナー ~よみがえる勇者たち~飛翔編「うらぎりの戦場」	ピング	¥5800／SLG	
256	98年	バックガイナー ~よみがえる勇者たち~完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG	
257	98年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
258	98年	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／RPG	
259	98年	メルト~フューチャリングエディ・byアイアン・メイデン~	マップジャパン	未定／STG	
260	98年	リフレイン ラブ2	リバーヒルソフト	未定／AVG	

●発売日未定のソフト

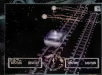
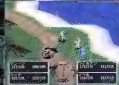
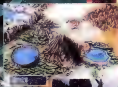
No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	
261	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
262	未定	APOCALYPSE(アポカリプス)	アクティビジョンジャパン	未定／STG	
263	未定	ALL Star Baseball	アクレイムジャパン	未定／SPG	
264	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
265	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定／ETC	
266	未定	Nightmare Project (YAKATA)	アスク講談社	未定／RPG	
267	未定	アフレイドギア	アスミック	未定／SLG	
268	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定／AVG	
269	未定	森の王国(仮)	アスミック	未定／S・RPG	
270	未定	激走グランドレーシング	アトラス	未定／RCG	
271	未定	ダークメサイア	アトラス	未定／AVG	
272	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
273	未定	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
274	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
275	未定	ハロー チャーリー(HELLO CHARLIE)	エニックス	未定／ACT	
276	未定	DEBUT21	NECインターチャネル	未定／SLG	
277	未定	フェイバリット・ディア	NECインターチャネル	未定／SLG	10
278	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
279	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
280	未定	NBA Live98	エレクトロニック・アーツ	未定／SPG	
281	未定	CHILL	エレクトロニック・アーツ	¥5800／???	
282	未定	テーマホスピタル	エレクトロニック・アーツ	¥5800／SLG	
283	未定	NASCAR98(仮)	エレクトロニック・アーツ	未定／SPG	
284	未定	FIFA ROAD TO WORLDCUP98	エレクトロニック・アーツ	未定／SPG	
285	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ(R)コレクション	カプコン	¥5800／ACT	
286	未定	ポケットファイター	カプコン	未定／対戦ACT	
287	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
288	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
289	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	未定／STG	
290	未定	NHLオープンアイス(仮)	ゲームバンク	¥3800／SPG	
291	未定	モータルコンバットトリロジー	ゲームバンク	¥3800／対戦ACT	
292	未定	青山ラブストーリーズ	コナミ	未定／ETC	
293	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定／RPG	
294	未定	コントラ~レガシー オブ ウォー~	コナミ	¥5800予定／ACT	
295	未定	新体験3Dアクション(仮)	コナミ	未定／ACT	
296	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
297	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3	コナミ	未定／AVG	
298	未定	ドルフィンズドリーム	コナミ	未定／ETC	
299	未定	ブリーディングスタッド2(仮)	コナミ	未定／SLG	
300	未定	遊戯王モンスターカプセルブリード&バトル	コナミ	未定／SLG	
301	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
302	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
303	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
304	未定	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談 日本たらればなしツアー②	システムサコム／グループ・タック	未定／AVG	
305	未定	ブシドーブレード弐	スクウェア	未定／対戦ACT	180
306	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
307	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
308	未定	Adidas Power Soccer International'97	SCEI	¥5800／SPG	
309	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
310	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
311	未定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ~	SCEI	未定／TBL	
312	未定	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&Eソフト	未定／SPG	
313	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
314	未定	true／real／fantasy(仮)	ドリームキューブ	¥5800／RPG	
315	未定	鉄拳3	ナムコ	未定／対戦ACT	40
316	未定	ナムコアンソロジー1	ナムコ	¥5800／ETC	
317	未定	ワールドスタジアム2	ナムコ	未定／SPG	
318	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
319	未定	バウンティソード・セカンド(仮)	パイオニアLDC	未定／S・RPG	
320	未定	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800／RCG	
321	未定	聖闘伝説(仮)	バップ	¥5800／ACT	
322	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
323	未定	シャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定／AVG	
324	未定	AZ TO2(仮)	バンプレスト	未定／SLG	
325	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
326	未定	クラシックロード 優駿2(仮)	ビクターソフト	未定／SLG	
327	未定	オーガリアン~亜人伝~(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
328	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
329	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
330	未定	ぱいるあっぷ・まーち	ブロシードユニ	¥5800／SLG	
331	未定	D・D(シングルバスケットボール)	マチルダ	¥5800予定／SPG	
332	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800／STG	
333	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
334	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定／SLG	
335	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定／AVG	
336	未定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン	未定／AVG	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。価格はすべて税別のものです。

T&E SOFT

ひとりでプレイするのはもちろんだけど、
仲間と一緒にプレイできるRPG!!
それがブレイズ&ブレイドの最大特長。
君のキャラが仲間との冒険をリードする!
仲間のキャラが君の危機を救ってくれる!
作戦会議だ!連携プレイのフォーメーションを編み出そう!
RPGの新しい楽しさに出会えるのは、もう間近だ。

仲間を探せ!仲間と遊べ!

それぞれが思い思いに育てたキャラクターを
メモリーカードで持ち寄ると、ブレイズ&ブレイドは一度に
最大4人まで冒険に参加できるんだ!
1人プレイではなかなかクリアできなかった難関を
仲間との連携プレイで突破する快感がたまらない!!
冒険が終わったあともキャラクターを交換して、
君のパーティを充実させよう。

PlayStation
トラップをキャラクター
能力で切り抜ける!
リアル感にあふれたブレイズ&ブレイドの3D空間には
無限に拡がるぞ。
アイテム・オークション で
盛り上がれ!
かけひきの相手はコンピューターじゃない、ひとくせもふたくせもある君の友達だ。
オークションでレア・アイテムを競り落とす興奮は、手強いモンスターとの戦いにも負けやしない。
ブレイズ アンド ブレイド
Blaze&Blade
~Eternal Quest~
標準価格5,800円
近日発売予定
〈初回特典〉特製メモリーカードシール付
激レアグッズをゲットしよう!
ブレイズ&ブレイド
お宝キャンペーン
その1
「出演声優サイン入りセル画」
60名様
その2
ビデオ「Blaze&Blade TREASURE BOX」
200名様
入った映像BOX。
その3
200名様
http://www.tes.co.jp

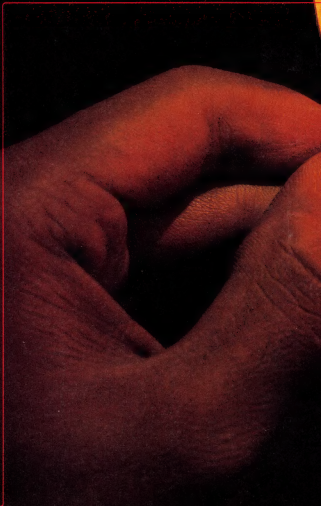
主人公レイラ・クロフトを巧みに操り、
伝説の秘宝「サイアンの短剣」を
手に入れろ!!
古代人が遺した数々の謎、
強力な敵たちとの息もつかせぬバトル、
さらには無数にはりめぐらされた
死のトラップが
君の行く手に立ち塞がる‥‥。

冒険に休みはない。

- ●暗闇でのトーチの灯りや、銃の閃光などリアルな陰影の表現を可能にしたダイナミック・ライティング・システム採用
- ●水の都ベニスではモーターボート、大雪原ではスノーモービルと、乗物を使ったアクションが新登場
- ●難所のクリアを容易にする「どこでもセーブ機能」
- ●レイラのアクションに、新たに「よじ登る」が追加

ただではすまないアクションアドベンチャー

トゥームレイダー2
TOMB RAIDER

'98年1月22日発売
5,800円(税別)

MISSION
この写真の女　レイラ・クロフト
を操作し、直ちに万里の長城へ
行け。
その奥深くに封印された秘宝
「サイアンの短剣」が今回の獲
物だ。
成功を祈る。
尚、この指令書は10秒後に消滅する。

PlayStation

Guardian Recall
ガーディアンリコール
守護獣召喚

Character Design by RYO RANMIYA & RYUEN ROUGA

超伝導シミュレーションRPG発動!!

守り、護られたい。

キャラクターデザインは蘭宮 涼、龍炎狼牙が担当!!

彼らによって生み出された個性豊かなキャラクター達が、40分以上のアニメーションによってさらに魅力アップ!

ゲーム部分には新システムトワイス・デュエル・システム《T・D・S》を採用。マスターユニットと守護獣ユニットの使い分けが攻略のカギを握る。そして、なによりこのT・D・Sはキャラクターへの愛着をより深いものへとしてくれる。キャラクターの息づかいが感じられるゲーム。これがガーディアンリコールだ!!

1998年春発売予定

予価6,800円(税別)

©XING 1998 ©1996,1998 アグミックス/蘭宮 涼、龍炎狼牙

XING ENTERTAINMENT

株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108 東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F TEL03-5443-1636(ユーザーサポート番号)お問い合わせは月〜金曜日の13:00〜18:00でお願いします。
http://www.dtinet.or.jp/~exingall/

T1124575010499

©Media Works 1998 印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24575-1/30

PlayStation Vol.65
平成8年2月2日第三種郵便物認可 1998年1月30日発行(隔週金曜日発行) 第4巻第3号通巻61号
発行人/染谷憲司 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550/営業
定価490円 本体467円